

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MANIC
二次元狂热
2010年
09 Sep. 月号
4GB DVD光盘
托托莉游戏CG&OST&游戏PV
GUST炼金术士系列歌曲集
东方永夜抄百合专题上
日本同人游戏精选
C78先行音乐、游戏
东方新作『妖精大战争』
Steins;Gate中文影像14、15
游戏续报
魔法使いの夜
WITCH ON THE HOLY NIGHT
萌 绘师
自恋先生huke与被绑架了的BLACK★ROCK SHOOTER
动画研究
the truth can't be destroyed by gunfire, the darkness can't be soaked by Blood
枪火击不碎的真实
鲜血浸不透的黑暗
『黑礁』OVA再临之际的非全面回顾
封面故事
众神眷恋的幻想乡
~Rebirth of Dream~
新作速递
uni.
恋爱选举与巧克力
业界通信
5pb.登陆中国同人展
志仓千代丸接受本刊专访
萌 文化
名为前瞻的C78马后炮前哨战
东方专区
東方百合郷にようこそ!
漫谈东方百合之系谱（三）永夜抄篇 上
炼金少女托托莉与她愉快的伙伴们
『工作室』系列新作介绍及历史回顾
豪华专题详细解读"月世界"首部RPG作品
蝴蝶扇起翅膀便改变了整个世界
Fate EXTRA
精美中国原创同人海报
芙兰朵露全身纸模



《初音舞踏祭——VOCALOID经典收藏资料集》

9月上旬，登陆全国 售价：39.8元

三DVD音乐、PV全收藏“39初音感谢祭”清晰完整版附赠

二次元狂热 VOCALOID家族增刊
二次元狂热出品必属精品
打造最Fans向VOCALOID收藏宝典

初音舞踏祭

以初音未来为首的VOCALOID家族在此齐聚
衍生角色诞生考据
VOCALOID家族经典名曲 TOP100 大榜单
精彩PV点评推荐

知名翻唱歌手全扫描

画师KEI的成长之路

带你了解VOCALOID的温床——NICONICO动画

手办赏析让你立体式看清VOCALOID家族全员

名P逐一介绍

从VOCALOID软件指导到同人音乐界解谜

VOCALOID家族的发展史在此展现

二次元狂热 VOCALOID家族增刊
二次元狂热出品必属精品
打造最Fans向VOCALOID收藏宝典



Contents

2010.09

二次元狂热

2010 年 09 月号 / 总第 23 期



本期封面作者：DINYC
本期封底作者：小兔姬

监制：JEDI
执行主编：秋叶
美术总监：小榕
美术编辑：查小灿、黄宇晨
广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
主编 MSN：jediliao@hotmail.com
投稿反馈信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
通讯地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月 15 日
创刊日期：2008 年 9 月
零售价：20 元





光盘目录

【音乐】
托托莉 & 罗罗娜 OST
［ガスト］Atelier Vocal Historia 1997 ~ 2009
C78 先行精选

【漫画】
东方永夜抄百合同人漫画

【美图】
托托莉 & 罗罗娜 CG
国内同人壁纸

【视频】
国内同人放课后的音乐茶会完整版
『steins；gate』影像版 14、15
托托莉相关影像

【游戏】
日本同人游戏精选
C78 东方新作『妖精大战争』





独家网络内容合作　　内容合作伙伴

河蟹子の相谈室

●等到大家看到本期杂志的时侯，『初音舞踏祭』也应该可以买到了，请大家继续在第一时间抢购，不要给奸商任何的机会！

●仍然有很多朋友问我们为啥光盘里不放 Galgame，河蟹子想提醒大家这里可是天朝，不要以为河蟹只是说说而已（其实网上 google 或者百度一下就有了，你懂的）……

●在此要感谢“IQ42 ＋ 43”的读者，竟然在本刊邪恶主编 JEDI 的生日当天寄来了礼物（你是怎么知道日子的？），非常体贴！虽然礼物大多是少女向的粉红系。另外两袋“连翘败毒丸”是怎么回事？



第 24 期封面：DomotoLain，出自『幻想符式绘』，U235 出品
第 24 期封底：迷肘，出自『盈月史记外传壹·东方梦食天籁』，右手定则 & 盈月 project 出品

ID：未成魔法师
来自：八月之国

河蟹子，如果不介意，就请让我把你的形象留在衣服上吧，好让我送给妹子去，让她穿上也发电一下，她是同河蟹子一样那么可爱的哟，求大图，有邮箱，求百合。

：留在衣服上当然可以了，只要不是留在抱枕上用在奇怪的地方就好……求大图没有，求百合无理！

ID：二粒蛋
来历不明

身为一名将来能成为海贼王的人（伪）……我学的是航海，本暑假为了考证，坑爹啊！！没办法，请假 1.5 天以上取消考试资格，在硕大的校园里就剩下 200 号人了还都是雄性……脑补的西奈吧……河蟹子来让我调戏下解闷吧……蛋疼的航海学园二粒蛋跪求……

：这位读者的 ID 太有趣了，我看到之后笑了 10 分钟……咳咳。这位胆敢调戏我的怪叔叔水手，别忘了你是要当海贼王的，听过那个“今天该你蹲木桶里了”的笑话么（奸笑 ing）……

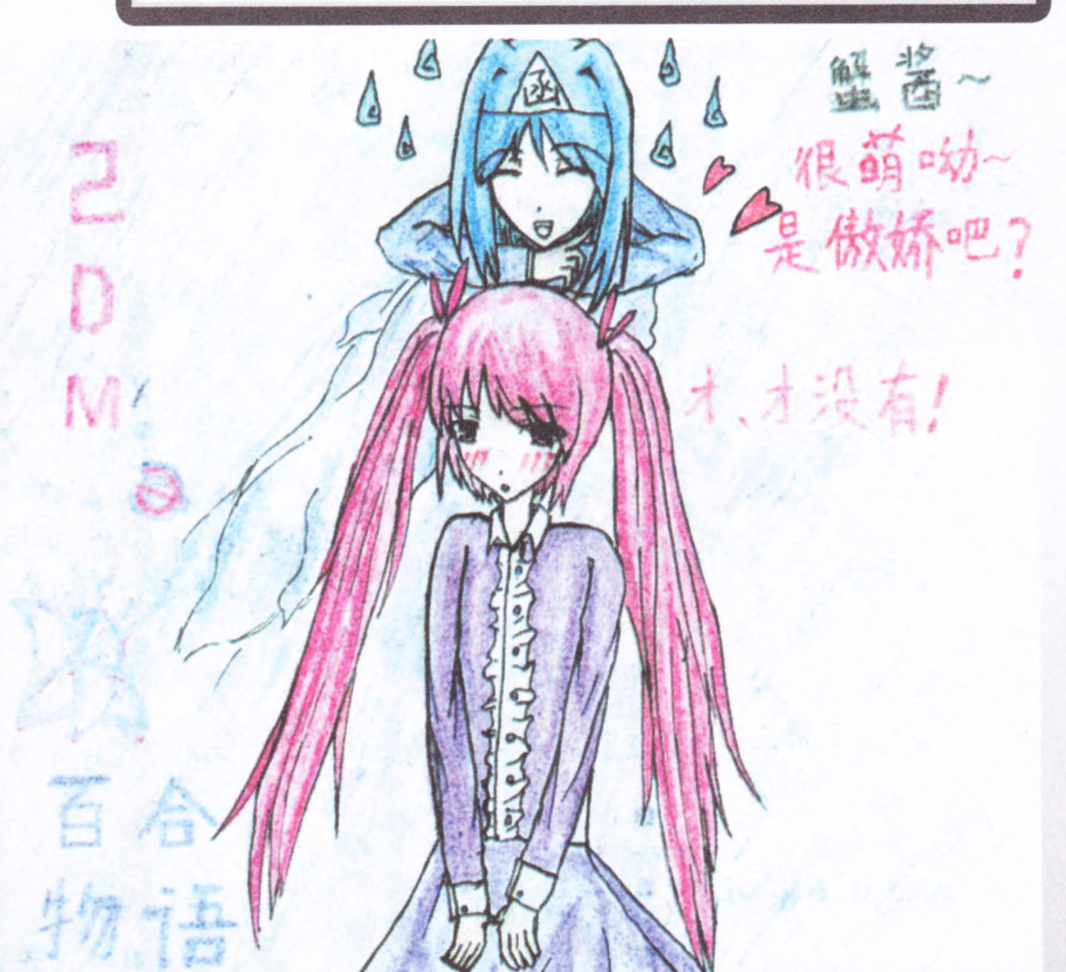
ID：saimoe
来自：河北宜昌

很喜欢东方的同人曲，小编们能不能每期都放一首的日文＋翻译＋罗马音？很喜欢 Alstroemeria Records…… 求 Fantasia Necro 的日文＋翻译＋罗马音～呜呜

：可以关注一下『动画基地』哟，某期 CD 上就有你想要的这首歌以及翻译，注音也是有的（假名）。而且东方的同人歌曲，那里也会经常有收录的，从很早以前就开始了……

ID：邓宇
来自：新疆乌鲁木

啊！你们在挑战国内杂志的极限吗？连氏贺 Y 太（狂吐不已），掘骨碎三（巨吐无比）这样的名字也敢写在杂志上！要知道，氏贺 Y 太可是连百度贴吧都没有的啊！（掘骨改邪了，所以还有人建）你们打算让青少年心里留下多大的不良阴影



▲ ID 某非宅·Z
“回函娘头上的东西，太像幽灵了，忍不住将她画成了幽灵状 =w=”



▲ ID saimoe

啊！！！

：什麽氏贺Y太，什麽掘骨碎三，他们是做什麽的呀，我真的什麽都不知道哟（天真状）。

ID：小天然
来历不明

呃……在二次元世界里建后宫似乎不是什么稀奇事~不过在三次元建后宫就会被认定是无节操的事……果然某些幻想只能停留在二次元呀！所以建后宫什么的，我才不稀罕呢！

：这位少女你到底在想什麽呀！（小声地：后宫虽然不能有，不过备胎什麽的还是很常见的）

ID：steak
来自：上海

呼~拿到大学录取通知书才给河蟹子回函，咱总算考上动物医学了，等咱毕业了河蟹子的病免费看~（什么？我不是水产养殖学？）

：什麽呀！我、我才不要被奇怪的人检查身体呢！河蟹子哔－姆发射！

ID：Skywinder
来自：达斯·西迪尼斯

纸模的头啊，为啥总是高昂……个人不喜欢被藐视的感觉。还有腿部……为啥我老是做成罗圈腿……

：那是因为你手工的问题啦，要用心对待纸模哟。

ID：冥化の蝶
来自：红魔馆

『エロ元狂热』一入手，就看到了“漫谈东方百合系谱”几个大字，当时就菊花一紧，虎躯一震。终于是要说东方里面无可避免的问题了吗……忍着先看下去，看完之后我彻底shake了，这是何等详细的描写啊！作者你就是个傲娇！什么叫“一向很反感把东方看做百合”啊，哪有反感把东方看做百合还写这么多的！平常的东方文章最多三五面，你就整整写了十四面，你到底有多口嫌体正直啊！本来相谈室的那两只吉祥物已经在姐姐姐姐喜欢你，妹妹妹妹真可爱地百合无限美了，现在还要把东方拉进百合魔窟吗？你们难道想把CJ的『エロ元狂热』变成处处JQ的『百合园狂热』吗？打咩达！我不要这样的エロ元！（捂脸）

：给大家看看什麽叫傲娇，什麽叫口嫌体正直……

同人活动报道：



次世代动漫歌曲合战

2010年初，参与过2009年夏之阵、冬之阵中的几个主要人员离开次世代建立新社团，再加上9月声优见面会的前期工作，让2010年的夏之阵充满危机，一度动过不再举办的念头。不过几个人在一次聚餐后最终决定：霸王硬上弓，我们今年还要搞，而且要比去年更好！

演唱会现场的气氛就不多形容了，大家可以到tudou或者youku上去看相关视频，显示歌词这个环节在一定程度上带动了现场的气氛，很多人都是看一眼歌词跟着唱几句，想必脖子应该挺累。几首歌曲甚至出现了全场大合唱的局面，歌手下来第一句话就是，全场都在跟着唱，我自己唱的啥根本听不见（也可能是回馈音像杯具了？）。在最后一曲大合唱热烈结束后，持续3小时的夏之阵也圆满落下帷幕。在此要感谢所有的歌手，所有的工作人员，更要感谢所有到场的朋友们，大家的支持和关爱是我们将活动继续主办下去的动力。飞机马上要降落成田机场了，我也写得差不多了，就到这里了，再见吧（图文/于智为）。

官方网站：http://comictime.blueink.org/neo/



▲ ID 朱星霓

ID：流浪的鸡
来自：禽流感防治中心

回函娘，我对不起你呀！我没能好好保护你，让你在我妈发挥天然呆属性的情况下和垃圾袋回老家结婚了……没办法，只好拿出以前的存货顶上，还请息怒（嘛，反正我看掀桌的也是河蟹子……）话说回来，河蟹子怎么不见你在夏天换上死库水或比X尼来服务众读者的眼球啊？难道读者不是杂志的“凉宫春日”吗？

：你竟敢对姐姐做了那么过分的事情！死ね死ね死ね死ね死ね死ね死ね死ね死ね……（暴走中）

ID：C.C.
来自：辽宁锦州

去剪了宁宁的发式，戴上新入手的银白发卡大家都说好像~~ >*< 还是没有勇气寄相片过去呃~呵呵，面对众宅人的目光需要100M的马力吧！

：不想看一看三次元的宁宁吗？各位宅男请给她一点鼓励！这可不是二次元的世界哟！

Houraisan Kaguya
来自：电子回函

花吻OVA终于出了，我感动的泪流满面（可能还有口水）。最近又是黑岩又是花吻，做个百合控真幸福。但是我把这些OVA往班群发，群里人居然说什么二次元退散，只要三次元的エロ。于是我把兄贵视频发给了他们。叫你们不看花吻！不要百合就看菊花吧！

：“不要百合就看菊花”这句话很好！另外你说的兄贵难道就是那位著名的比利海灵顿大叔？泪流满面求后续……

Real Onion News in 3D world
蛋疼囧新闻



文 / 秋叶

8 月中旬的周末，C78 如期而至火热上演，面对排山倒海而来的新资源，我的压力很大，不知诸君的硬盘尚且存活着吗？由于杂志档期关系，C78 扫雷的文章将在下期登场，请大家稍安勿躁，准备好接受 C78 资源的洗礼吧。

feng 社跳票进行时，「星空へ架かる橋」上演 7 连跳



feng 社的新作「星空へ架かる橋（架往星空之桥）」最早决定在 2009 年 12 月 1 日发售，不过，赶上了业界跳票大潮的这部新作可谓命运多舛，截至目前为止，feng 社已经大手笔地让该作品的发售日期调整了 7 次，相信这几乎每月一跳的频率已经足够让这部作品载入史册了。架往星空之桥跳票的全纪录是 2 月 26 日→4 月 23 日→5 月 28 日→6 月 25 日→7 月 30 日→8 月 27 日→9 月 24 日，所以 FANS 们普遍表示，如果这部作品在年内发售就算 feng 社赢了。这部作品号称超越 feng 社前两部作品，已经发布的试玩版也在 2ch 获得了不错的评价，看来跳票这个宣传手段真是很有效啊！

Moonstone 社开业界先河，发布游戏推特补丁

推特如今已然成了 ACG 业界的潮流了，大腕们纷纷开始在推特上各种爆料的旅程，很多虚拟人物们也有了自己的推特，大家似乎已经习惯了闲来无事的时候更新一条推特的生活。Moonstone 社更是走在了这个潮流的最前端，他们在 8 月 4 日发布了一款让自家最新作『Angel Ring』和推特联动的补丁，让玩家们在进行游戏的同时也能随时发布推特更新分享自己关于游戏的想法和心情，实在是一个很有创意的补丁。补丁的功能相当便利，安装完之后在游戏进行时按下 T 键即可和 twitter 连接，登陆后即可发布推特。比较方便的是，选择分享该场景 / 事件 CG/ 音乐的单选按钮后就可以把自己正在进行的游戏场景等连同自己的发言一起发布，省去了截图的麻烦，极大地方便了玩家之间的交流。



漫画家集体爆发，针对网络盗版发表过激言论



由于可以下载到漫画全卷 zip 的网站越来越多，以作品销量营生的漫画家们再也不能忍气吞声了，以广江礼威为代表的漫画家们本月集体爆发。广江偶然在网上发现自己的人气作品『黑礁』的打包文件，一时气短，在 twitter 上留了言："这帮上传漫画的人真不知道父母是怎么教育他们的，你们还是快点得胰腺癌算了！"随后工口漫画家琴吹**かづき**评论说这惩罚太过温和，不能阻止那些上传者的恶行，并祝愿"盗版者外出时被雷劈，被陨石砸"，这可谓是真正的天罚啊。之后『Hellsing』的作者平野耕太也来凑了热闹，表示盗版者都该染上从来没出现过的怪病，然后成为后世医生们的笑料。看着这一个比一个恶毒的发言，日本的网民们也火力全开，指责广江连载速度太慢，故事越来越不给力，看来推特真正变成战场也是指日可待的了。

"爱看看，不看滚"，久保带人为『死神』辩护

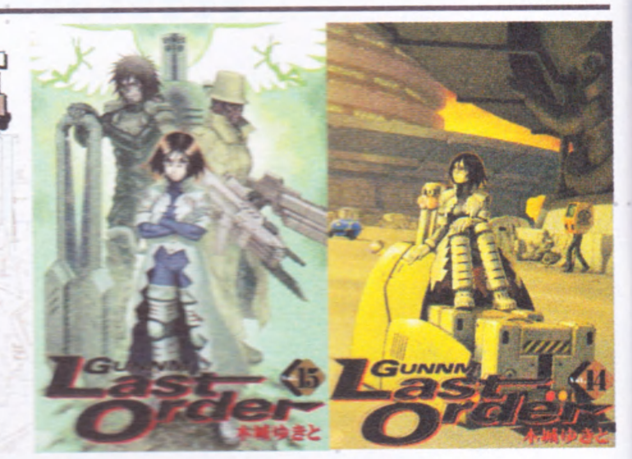


本月有关推特的事情还真不少，JUPM 三大看板作品之一『死神』的作者久保带人本月也在推特上和自己的读者开战了。事故的起因是有 FANS 在推特上给久保带人留言表达自己对女主角之一的井上织姬的厌恶之情，指责井上织姬是动画最低收视率的元凶，随后各种要求杀死织姬的评论尾随而至，久保带人终于拍案而起，表示自己不会因为读者的意见而改变自己的创作方向，并且留下狠话，"读者无权改变作品，他们只能选择是否阅读这部作品。如果不中意的话，别看了不就好了！"为啥最近漫画家对于读者们都这么不友善呢……

誓与集英社抗争到底，『銃夢 LO』或移籍讲谈社

本月真是漫画家们的多事之秋。在集英社的『Ultra Jump』上连载『銃夢 Last Order』长达十年之久的木城幸人老师最近和老东家发生了一点小摩擦，起因是集英社准备出版『銃夢 新装版』，但是编辑向木城老师提出有几句台词可能有伤风化，希望能稍作调整。结果虽然老师勉为其难改了台词却积了一肚子怨气，并且在和集英社方面沟通未果后很快就爆发了。木城老师在 8 月 17 日去讲谈社和『**イブニング**』的总编见了面，商讨了自己的作品全部移籍到讲谈社旗下的可能性，以此向老东家施压，并在随后的 18 日向集英社方面要求"撤回新装版修改的台词，并且要求法务部公开道歉"，如果不能达成和解，『銃夢 Last Order』将转移到讲谈社的『**イブニング**』进行连载。在这种紧急关头，为了不把一块好肉让给自己的竞争对手，集英社大概也只能选择低头了吧？





小林画伯再次出山，创作「モンハン日記」画像

地球人都知道，小林优不仅长得漂亮，而且画得一手“好”画，因此被人尊称为小林画伯。预定 8 月 26 日发售的 PSP 游戏「モンハン日記 ぽかぽかアイルー村」中，小林优出演了主人公アイルー，在给这部作品做宣传的一个节目中，小林画伯再次露了一手，绘制了自己饰演角色的插画。当然，这幅插画秉承了小林画伯一贯的独特画风，充满了小林优独特的审美品位，相信有了这幅插画的宣传，游戏的销量会创造一个新的高峰（雾很大







萌寺“了法寺”登陆 C78,IOSYS 为其创作主题歌

东京八王子的了法寺因为采用了萌娘宣传看板而广为人知，而更让人为之精神一振的是，了法寺在 C78 上发售了自己的主题歌 CD「寺ズッキュン！愛の了法寺！フル Var.」，CD 由著名的同人乐团 IOSYS 操刀，**とろ美あゆ**进行演唱。该主题歌采用了 IOSYS 一贯的电波风格，歌词当然也是一如既往地恶搞，最后的「**極楽抱きしめて♪**（拥抱极乐）」更是让人忍俊不禁。据说此歌的创作初衷是让人理解“人生会遇到困难、迷茫、悲伤，同时也会有想要实现的愿望和欢喜的时刻”。有萌娘的推广，大概更多的阿宅愿意皈依佛门了吧。



日本技术党制作 MS 少女“Double Miku GUNDAM”



技术党拯救世界这句话真是一点不假，这台初音高达的萌力就算拯救不了世界也能拯救一两个堕入二次元的怪蜀黍了吧。“DoubleMikuGUNDAM”由 figma 初音以及 HG 的双蛋高达为基础改造而成，除了把机体的手脚安上去之外，作者对机体进行的大葱配色是这台改装机最大的亮点。光盘中附送了改造视频，有爱的同学不妨依葫芦画瓢来改造一只。

水树奈奈是位酒店小姐?



好吧，这则新闻是彻头彻尾的标题党，这位水树奈奈自然不是那位登陆了红白合唱的著名声优，只不过是一个同名同姓的人罢了。这位水树奈奈小姐在新宿歌舞伎町的一家名叫 ever 的酒店做陪酒小姐，虽然和声优・水树奈奈没啥关系，可是这位酒店小姐还是引起了 2ch 乡民们的极大兴趣，似乎有人要组团前往参观，真是何其蛋疼啊。

今日的佐助邪神无所不顶！！

来自麦当劳的邪神佐助堪称本月明星，凭借其无与伦比的涂装和高度的可玩性赢得了广大玩家的喜爱。这邪神佐助不仅面相凶恶，更是有一招无所不顶的绝技，因此网上流传了许多佐助大神的恶搞照片，从少女 figma、榔头、怪大叔到电饭煲、笔记本电脑，甚至连摩托车都能轻松顶起，真可谓是邪神中的邪神啊！（图片转自 jorsindo.com）



C78 COSPLAY 欣赏





基本信息
Basic Info

厂商	Good Smile Company
尺寸	1/8
价格	6800 円
原型师	绯路
发售日	2010 年 06 月
仕样	PVC 制涂装完成品

“黑色魅影”

GSC 1/8 Black★Rock Shooter 太刀 ver.

■测评 / 系色望 ■题图摄影 / Jedi

奸笑社推出的黑岩系列第二弹，凭借着前作黑岩巨炮的人气让奸笑社又大赚了一笔。这个太刀版相比于之前的巨炮版本就是一个缩水版，少了个巨炮，价格也从 9800 日元变成 6800 日元。

盒子

盒子不比上次巨炮版的小，但拿在手上感觉轻飘飘的。





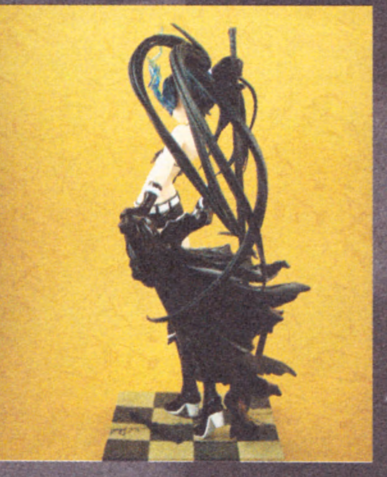
头发

标志性的双马尾，不过这材质还是如此之硬 + 脆，貌似很多人的头发都杯具了。



面相

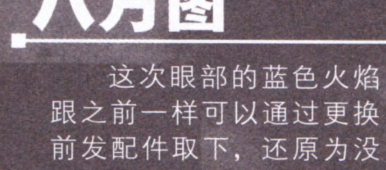
深蓝色的眼眸，再加上燃烧的蓝色火焰自然是美得没话说。



八方图

这次眼部的蓝色火焰跟之前一样可以通过更换前发配件取下，还原为没有火焰的双目。









上半身

脱去了外套，显得十分清凉，不过这小身板太过单薄了，再次确定了黑岩是飞机场。



背部

因为脱去了外套的原因，露出了整个后背白皙的肌肤。



左手持披风 右手持 Black blade

这个披风费了我好大劲才装好。

下半身



身着热裤，展露出修长白皙的美腿。



长靴制作方面也毫不马虎，皮质感很强 。虽然这次的底座没有巨炮版华丽，但是附赠了一把断刀，可以插到底座上。

总结

虽然是个简化版本，但是凭借 GSC 一贯的优秀做工和价格上的优势，这款黑岩也算的上是一款佳作。对于之前巨炮版没有入手的童鞋，也是一个不错的选择，最后还是期待下一款黑岩系列的到来。（编注：巨炮版再版确定，233）▲



STORY

品行端庄、成绩优秀的少女星空绮丽丽由于曾经是暴走族的父亲给自己取了这么一个奇怪的名字而很是烦恼，她因此很讨厌暴走族和不良学生，一直想离家独自生活，而且非常看重风纪问题。她看到初音岛学生风纪联盟的招人广告后，立刻加入了联盟，并住进了联盟的“前线基地”——女子宿舍“樱刻馆”。在那里，她将结识许多有些奇怪的同伴，展开一场热热闹闹，又有一些古怪而苦涩的青春故事。

CHARA

斎賀みつき as 杉並

杉并是系列的笑料自造者，某种意义上初音岛最大的谜（？），这次竟然变成女性。依然自称是非正式新闻部员，神出鬼没。虽然不是樱刻馆正式成员，却常常与她们待在一起。她本人不是常常带来麻烦，却往往会在有麻烦时隔岸观火，乐在其中。

春夏ひとみ as 天野平礼奈

将杉并当做师父一样看待的非正式新闻部的新人。言行往往脱离常规的超级怪人，在冰箱里乘凉，跑进洗衣机里玩之类都是家常便饭。那看上去像眼罩的东西不知其具体作用。

あおきさやか as 秋月帆佳

经常受到周围男生注目的大胸妹，由于反应迟钝使她言行显得有些天然呆，也就不怎么在意周围的视线。她对每个人都温柔相待，同时又讨厌自己优柔寡断的性格。

椎名へきる as 喜多恵実

开朗活泼，还残留着稚嫩感的少女。时刻都携带着名叫“まりりん”的毒舌人偶，并经常用它表演二人漫才。特技是准确性相当高的塔罗牌占卜，不过因为存在感薄弱常常无法引起别人注意。

伊瀬茉莉也 as 星空綺麗々

本作的主人公。做事极为认真，一头死脑筋，不懂变通，认为异性不纯交往是不良的开始，是一个颇有“班长”感觉的角色。爱逞强又爱面子，喜欢小动物却不承认。极强的正义感和对扰乱风纪者的反感让她上了贼船（？）。她是否能摆平樱刻馆内的混沌局面呢？

INFORMATION

说起『D.C.』系列，想必最初那个带有奇幻色彩的舞台和温馨的故事还是给不少人留下了不错的回忆。可现在由于马戏团社毫无止境的恶德商法，现在几乎变成过街老鼠，到了连FANS在内的所有人都想过街喊打的地步。然而阿宅和厨毕竟是傲娇的生物，嘴上骂得再狠，每每出现FanDisc还是会规规矩矩购入的人也不在少数。虽说最近的品牌效应已经不比当年，可马戏团社近几年出完全新作总是不够给力，于是必然不会轻易放弃这棵可以吊死人的摇钱树。

马戏团今年的游戏发售表，『D.C.』系列依旧占了主要部分，这一款『uni.』虽然官方没有明言是否属于同一系列，可公开的情报中初音岛，风间学园以及部分人物的姓氏都显示该作与『D.C』存在联系。可是官方又将该作与之前成堆的骗钱物划开了明显的界限——故事的主题不再是恋爱，而是描述青春和友情，故事似乎也竟会是单线。因此游戏的第一视角（主人公）变成了星空绮丽丽这个女孩，唯一的男性角色虽然很有GAL男主角的面相，日子却不太好过。另一方面，最让人意外的要数该作竟然是一款PC平台的全年龄游戏，而且邀请来的不但大多是著名一线声优，大部分还是活跃在十几年前的老一辈。马戏团是否在对『Love Plus』CV策略的成功进行借鉴我们不得而知，可是这让人感觉仿佛十年前的CV表必然会吸引到与至今为止不同的人群。

『uni.』于今年5月突然公开，并早早地公布了发售日——9月30日（一度延期），留下一种速成的感觉，从目前透露的情报来看，又有人猜测可能是『D.C III』做铺垫的前传。由于故事里并非完全没有恋爱要素，百合向的发展也极有可能，再加上在『D.C.』系列之前的FanDisc中对友情的描写也获得过好评，想必该作也总会有FANS愿意买账的。



事，纯一角喜强纪船刻

釘宮理恵 as 早乙女リルカ

讨厌男人并异常毒舌的少女。过度仰慕绮丽丽，经常和她黏在一起。毫不掩饰自己喜欢丽丽。在樱刻馆这怪人集中地里担任吐槽役。看来是V知角色系列之一。

日髙のり子 as 白河いおり

继承了白河家的系谱，头脑明晰，运动神经好，姿容也拔群，在学生中间是学园偶像一般的存在。不过本人非常害羞，不喜欢受人注目，为此也有不少烦恼。立绘后面那像天使翅膀一样的东西应该是发结吧?

宮村優子 as クラリッサ・フォンリピトホーフェン

从德国前来留学的傲娇大小姐，任性又莽撞。自称是魔法使，从手里变出年轮蛋糕是她的特技。凭借这外表很受周围的喜爱，不过对比自己更有欢迎的**いおり**看不顺眼。又是魔法使又变点心，看来和朝仓家肯定脱不了关系。

井上喜久子 as 橘 薫子

风见学院的新任教师。由于年龄相近并且有很包容力，不论在男女学生中间都受到好评。不过在宿舍则会便显出邋遢的一面，周围活力充沛的年轻人也让她对自己年龄很有鸭梨。



かないみか as 乃神女 愛

樱刻馆的主人，风纪联盟的总长。她本不是学生，实际年龄也不详，却因为觉得可爱而时常穿着校服。总喜欢捡回一些奇怪的东西，经常以"有趣"为理由将周围的人卷入麻烦当中。


sprite
我想来场恋爱
不管那是多么苦涩——
STORY
就读于容纳了接近6000名学生的大型高中的主人公大岛裕树是一个憧憬恋爱的普通少年，他本因为喜欢做料理，想发挥自己的特长和兴趣，而加入食品研究部（简称“食研”），可这里却仅仅是一个将白白消耗活动费用买零食来吃而不做正经活动的废柴社团。即便如此，对他和他的同伴（后宫）来说那里依然是个沉淀了无数回忆的不可代替的地方。不过随着新一轮学生会选举的开始，他们面临了前所未有的危机——学生会会长候选人东云皐月以整风为目的点名要求废除食研。这时，在青梅竹马住吉千里的强制要求下，裕树开始了投身学生会选举的战斗，他们的目标是战胜对手，阻止废部宣言。在这过程中他渐渐地与女孩子们展开了真心的恋爱——
GAME INFO
恋爱选举与巧克力
售价：10290日元
发售日：2010年10月29日
DATA:
■ADV ■sprite ■DVD-ROM
STAFF:
■剧本：坚木功
■原画：春夏冬ゆう
新厂商的华丽处子秀
恋と選挙とチョコレート
情报速递
Love, Election & Chocolate.
The story of a boy yearning for true love and a girl hating chocolate.



去年 10 月份一个陌生的公司品牌“sprite”在网上公布了这部处女作，当时仅仅一张惊艳的插画就引起了玩家们的高度关注，其后在同期的几本电击上刊载了大量的信息。经过媒体的多番信息轰炸，厂商先行发售的大量周边和宣传活动，积攒了足够的人气之后，本作才于今年五月锁定了发售日——2010年10月30日。

稍微关注一下即可发现，这款新作的制作阵容相当神秘。首先是作品前期宣传主要着眼点——原画的担当者春夏冬**ゆう**（女性）竟然是头一次参与游戏制作，而且在之前甚至连同人志的经历都没有。然而其清爽而具有传统风格的画技却非同一般，短时间内她就被看做是与岸田**メル**并列的，近一两年爆发的新人画师，想必冲着画去购买本作的玩家不会在少数。而负责剧本的坚木功也是个陌生的名字，某杂志称之为“神秘的中坚写手”，至今身份不明。不过由于 sprite 是以『**借金姉妹**』和『**燐月**』等作品闻名的 selen 的母公司为对应二次元规制而新设立的一个品牌，有不少人猜测这很可能是 selen 御用写手**矢獲**的马甲。不过**矢獲**至今的作品都偏于重口，本作如此清爽的学院风格究竟是否由他担当，还需游戏发售之后再验证。

总体来说游戏目前受到很高的期待，可制作 Staff 太过崭新也不免让人留下一些不安。毕竟在两年前就有了发售前情况与本作极为相似，最终却叫人极为失望的『**水平線まで何マイル?**』，除开仅为了原画而去购买的玩家，这种地雷不会有人愿意去踩第二次。另一方面，想到『**水平線まで何マイル?**』就有一条雷得人里焦外嫩的搅基路线（据说有人还因为这条线而觉醒了某些东西），而本作画师春夏冬**ゆう**已经被确定为喜好腐属性，各种可疑的设定都与她有关——说不定本作中的某位同学也非常有希望！？某杂志语：前进吧，朝着那时代的最尖端——！（虽然从声优的角度来说这问题鸭梨很大）

CHARA

木场冬美
CV：鳴坂ありす



以前曾因生过大病而留级的同级生，是一个性格温和文静的治愈系女孩儿，由于喜欢和朋友们一起度过的时光，而对食研很有感情。在认识千里之前她曾对自己的年龄问题心存芥蒂，千里的存在让她战胜了内心的弱点。不过体弱多病这一点至今也没变，主人公和千里都对她身体状况的变化很敏感，游戏中也会出现她生命后主人公去探望的情节。顺便一说，故事中主人公在选举大会上的演讲稿就是她撰写的。



住吉千里
CV：杜若桔梗



主人公裕树的邻居兼青梅竹马。性格明朗快活，同时任性又强势，食研的部长。成绩优秀运动万能又是个美少女，她本身散发的魅力引来不少人的仰慕，她本人却对裕树之外的男生不感兴趣，声称裕树是自己的“所有物”，她可以随意驱使——从这设定来看，本作的傲娇一职非她莫属了。让人在意地是她特别讨厌巧克力，她自己从未说明原因，大概这个话题就是她剧本和游戏标题的关键了吧。

梦岛 胧
CV：绪方惠美



身为后辈却是食研的副部长，男性（重点）。老家是生产“**やおい棒**”的制造商“**うまちん**”的继承人，时常提供免费零食给部员试吃。他从外表到言行都充满女性特色，还经常出招魅惑主人公（？）。总之从某种意义上来说是个很危险的家伙，而且 CV 也相当让人惊异，某些同学是不是很期待? 顺便一说，“**やおい棒**”本是一种腐向用语，与“**やおい穴**”对应，而“**うまちん**”这名称从语感上也很有危险气息……

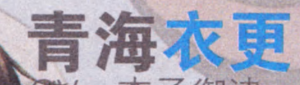
森下未散
CV：井ノ原理子



很少主动说话和表露出感情，给人留下神秘气氛的后辈。常常只与他人保持最低限度的交流，很难理解她在想些什么，还留下一种缺乏主见的印象。与她类似猫耳一般的发型相对应，她的性格就像猫一样随心所欲，以“喜欢吃零食”为由加入了食研，很喜欢吃“**やおい棒**”，不知为何与主人公比较亲近。在面临废部危机时她表现出了对社团的喜爱，这成为主人公决定参加选举的定音之锤。

东云皐月
CV：小夏スミレ

学生会长选举的候选人，校内有名的才女。曾在学生会的财务部留下史上最高的评价，再加上学院里数一数二的美貌，被周围认为当选的头号热门，拥有压倒性的支持率，是主人公的最大劲敌。性格沉稳，能够冷静地对事物作出准确的判断，不过稍有些缺乏变通。由于过着传统和风的居家生活，对西洋点心抱有好感。



青海衣更
CV：杏子御津

她出身于单亲家庭，以“经济特待生”的身份入学的家境贫困的后辈少女，为了维持生活不得不瞒着学校在外打工，同时在学校内还要受到差别对待，可谓处境相当艰苦。可她却具备了常人所没有的坚强，在逆境中仍然不停努力，将自己的活力分给他人，随时都不忘脸上挂着笑脸。随着与她的交往，主人公将渐渐体会到学校现行制度存在的问题，并将最终目标转变为学校的变革。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：LAIN
出自：『幽乐墨樱坠——Sakura in symphony』，U235 出品
http://tdhx2007.blog.163.com/

二连新作超浅薄评析

——『东方茨歌仙』、『妖精大战争』

■文 /lastsep

前言： 东方正作系列在 2010 年可以算是高产（尽管两款游戏都是外传），尤其是这个夏天相继而来的一部漫画，一作游戏。当然，要说“让人应接不暇”也没那么夸张。其实本人原来只想写漫画相关的事情的，但是不知不觉就拖到了幻想乡超级妖精大战发售……于是两部一起写写吧。都是一如既往的浅薄内容，想看深度物请绕道，嗯。

『东方茨歌仙』第一话 独臂有角的仙人

『东方茨歌仙』是 Zun 和あずまあや的漫画。目前只出了 26 页的第一话，作为开篇，基本上只是交代了一个新人物以及给灵梦和魔理沙安了新头衔而已。作为新人物的某仙人就连官方的色彩设定都没有，某种意义上还真是……漫画的内容相信知道怎么下载资源的人们已经滚瓜烂熟了，这里就不再浪费字数介绍了，本篇仅罗列一些八卦花絮和可能存在的捏他。

■ Zun 和哑采的合体？

あずまあや是个之前没听过的名字，但是据说将这个名字拆分开来就会发现端倪——哑采 +zun= あ ZUN ま彩（あずま彩）。あずまあや就是画东方香霖堂的哑采弦二？要知道最初的官方介绍是这么写的：“そんな『東方茨歌仙』ですが、漫画を担当するのは新人のあずまあや先生。”新人其实是个很微妙的词儿，想想高达 OO 里面的巨型新人苍月升（地球人都知道这是古谷彻了吧）……当然，究竟这位新人是不是哑采弦二，就请你们靠对画风的分辨来自行判断吧……



■茨牡丹——茨歌仙

如副标题所言，实际上最开始，『东方茨歌仙』并不叫这个名字。在最初放出的消息里，这部漫画本来是叫这么个名字：『东方茨牡丹——Wild and Horned Hermit（充满野性的有角隐者）』。其后，在 7 月 1 日，官方放出了名称变更的消息，也就是从『东方茨牡丹』变成了『东方茨歌仙』，英文副标题不变。关于变更的理由，zun 如此解释——「茨はともかく牡丹はちょっと語呂が悪いな～。“仙”の字を入れたいんですよね」。简单地说就是 zun 觉得“茨”接“牡丹”的发音不好听，就提议去掉“牡丹”加入“仙”字，于是乎就有了这个新的名字“茨歌仙”。东方官方作品中途更改名称，这似乎还是第一次。而且用的又是这么个不咸不淡的理由，真不知道该说 zun 的态度严谨好还是随便好（笑）。



■关于角色

如前所述，这次灵梦和魔理沙每人都多了一个新的称号。

灵梦——自由奔放的人类。
魔理沙——大胆小心的人类。

某种意义上总觉得很微妙，是不是反过来会比较合适？

至于在第一话剧情中的表现，两位主角一如既往——灵梦依旧对他人冷淡对“神社繁荣”超级在意，魔理沙依旧粗线条，以及——依旧被灵梦牵着鼻子走。

至于对待新人物的态度，第一话的日方情报上写得很明白：

・華仙の寿命を延ばす修行という言葉に興味津々な「大胆小心な人間」霧雨魔理沙。

・華仙を説教臭いとちょっとうるさがってる「自由奔放な人間」霊夢。

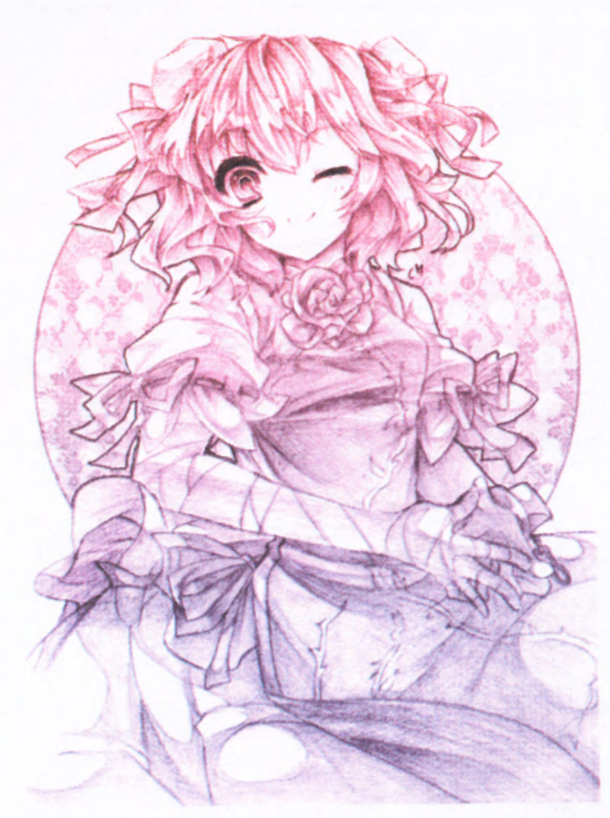
简单地说就是，“大胆小心的人类”魔理沙对新人物提起的“延长寿命的修行”很感兴趣，而“自由奔放的人类”灵梦，则对新人物爱好说教这点感觉十分厌倦。于是我们不可避免的要扯到这次的新角色的来头。这个茨华仙到底是什么身份？事实上，在这个作品还叫『东方茨牡丹』的时候，敏感的考据狂们便根据这个“茨”字以及副标题里的“有角隐者”的意味，推测新人物的原型会是茨木童子。但随即，更改的名字，以及 zun 特地强调加入的“仙”字，又让这一切变得扑朔迷离——鬼？仙人？还是只是个长角的仙人？

然后就是第一话，茨华仙的登场，解开之前的谜团的同时，带来了更多的新谜团。茨华仙一身中国风的打扮，包子头，自称仙人——明明白白地在第一话出场便确定下来的设定。但是，新的谜团——“仙人”确实符合英文副标题里面“隐者”的说法，但是“有角”呢？茨华仙头上怎么看也不像长了角的样子。那么，



难道“长角”说的是尚未出场的新角色？同样不可能，茨华仙自我介绍时的称号明白地写着：“独臂有角的仙人”。“独臂”这点的确在剧情里有所体现，这位仙人的右臂用绷带像木乃伊一样缠着。灵梦抓住她右臂的时候，发现里面空无一物。茨华仙对第一话中出现的“河童的手臂”表现出的浓厚兴趣也是其独臂特点的体现。于是，话题又转回来，“独臂有角的仙人”，独臂的特点满足了，“有角”呢？

当一个特点被放在称号里的时候，它便往往会被赋予某种典型地位。从这一点上来思考，有角的种族，毫无疑问让人最先想到的就是鬼族。再回头看茨华仙的出场不难发现在“茨华仙”的旁边有个括号，里面写着另一个名字——“茨木华扇”。这种一个自称 + 一个括号内本名



的出场方式，让我们很容易想到『东方星莲船』里的四面 boss——村纱水蜜。她和这位独臂仙人一样，都是以一看就知道是化名的名字来自称(村纱自称)，而有姓有名的本名，则是另一个。

那么，为什么要用本名之外的名字自称？这种可能性就有很多，在未来的剧情中势必也会揭示这一点，目前仅仅做一些合理的猜测，等着 zun 用接下来的剧情来抽我脸……不用本名，很可能是因为本名代表了过去某些不愿提起的历史，为了和过去的自己划清界限，故而用了新的名字。又或者，是因为自己得到了某种意义上的新身份，于是就用新的名字来作为新身份的标志。翻一下求闻史记里面“仙人”的词条里面明白地写着：“仙人是累积修行，习得超人般能力的人类，不过他们并未完全舍弃欲望，而是住在远离俗世的幻想乡中。”仙人并不是与生而来的，而是需要经过修炼之后方能成为。将其与上面列出的不用本名的理由相对照，正好满足后面一种可能性。联想到修道者往往会给自己起道号、法名之类的东西，“茨华仙”基本上就可以看成是类似于法名一类的仙人用名了。

我们再回头去看“茨木华扇”这个本名。假设“茨木”这个姓并不是 zun 没事儿干随便安上的姓氏，那么这个意味再明显不过。茨木＝茨木童子，作为伊吹萃香（酒吞童子）和星熊勇仪（星熊童子）之外的四天王的第三人登场，“有角”同样对应着这一点。但是，求闻里明白地说了仙人是由人类修行而成的，鬼族也能修行成为仙人？

其它支持茨华仙＝修行成仙人的茨木童子的论据还有茨华仙的独臂特征，这一点和“有角”一样被放进了称号里。前面说了，被放进称号里的特点是具有典型意义的。抛开『东方茨歌仙』这个作品，在日本的神话领域投入“独臂”“有角”两个关键字，如无意外，浮起的一定会是这样的一段神话：

源氏多田满仲守卫天下的两把刀分别叫做膝切和髭切，刀名字的由来据说是在攻击的时候一刀攻击膝盖，一刀攻击面门。大将军赖光将其中的一把“髭切”赐给了四天王之一的渡边纲。某一日，他某天晚上和友人打赌能否走完朱雀大道而不会遇鬼，行至一条桥畔，忽见一美貌女子正独自徘徊。询问之下，方知其新迁入京，居于五条府邸；因不熟道路，故踌躇不前。渡边纲见天色将晚，便扶女子上马，两人共乘向五条邸而去。到了五条渡口，女子忽然说道：“妾身宅邸其实位于京城之外。”渡边纲自然问道：“敢问小姐家住哪里？”女子遂凶相毕露：“老娘家就住在爱宕山！”接着就一把抓住男主角的发髻向黑暗中跳去。然而女子还没来得及动手，渡边纲抽出髭切，一闪就割下了它的手腕，受伤的女子向她真正的家——爱宕山飞去。

拿到只有三个手指手腕的渡边纲感到很奇怪，就将这件事情与赖光以及安倍晴明说了。渡边纲将断臂呈给源赖光，赖光使安倍晴明占



下。结论是「渡边纲必须进行七日的物忌」，而且七日之内鬼神会来将手臂取走。于是渡边纲特地把断手放在一个铁箱子里面妥善保管，就这样过了六天，在第六天晚上的时候渡边纲的养母来访，渡边纲将养母迎到屋里款待，养母说要看鬼的手腕。于是，他把鬼的手腕拿出来。养母拿着手腕仔细地看了许久，然后突然大声地叫喊说："这是我的手腕！"接着穿破窗户逃走了。

这个著名的传说衍生出了名为"鬼切"的名刀，顺便也让那只化身女子和养母的鬼也出了名，它就是别称"罗生门之鬼"的茨木童子。其"断臂"的特点，和茨木华扇完全吻合。

于是一切便有趣了起来。幻想乡的鬼族四天王自然不同于真正的日本神话里的四天王（之前的某期介绍鬼族的专栏里曾提过），茨木华扇——如果猜测属实——在仍然是鬼族时候，手臂也不应该是被渡边纲切断的，而她在断臂之后更是不但没有像茨木童子的传说一样找回手臂，还修行成了仙人？！接下来的剧情进展便让人格外期待了，"鬼切"作为斩断茨木童子手臂的刀，极有可能在剧情中出现，而茨华仙的确在寻找着手臂，否则不会对神社里供奉的河童手臂那么感兴趣。剧情会围绕着茨华仙寻找手臂这件事情展开吗？可能性很高，但是也未必。

那么，仍然有一个疑问悬而未决——角在哪里呢。对此，蕾丝的猜测是——那个包子头的"包子"里不是头发而是角（死）。

另外，因为官方配色还没有出来，现在茨华仙的同人图并不多，不过几乎无一例外的都是红色配色为主，毕竟是中国风嘛。本人倒是挺期待官方版会有让人意外的配色版本的嗯。

『妖精大战争 | 东方三月精』

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：NorthAbyssor
出自：『谧雪撷樱』，隙间方程出品
http://www.wtf-circle.net/

■⑨最强！

很坦诚地说笔者在写这篇的时候，头脑完全不在茨华仙 mm 那一边，『妖精大战争』成了 8 月 15 日这个网游玩不了的周日我在 pc 上的唯一娱乐。全新系统，极易上手，高爽快度，这款外传看似是小品，实际上相当让人沉迷。

■剧情

既然是小品作，剧情上也是小品极的，普通模式下的三个关卡的三位 boss 桑妮、露娜和斯塔，是来自 zun 和比良坂真琴合作的漫画『东方三月精』的三位妖精主角。故事的背景，实际上也是『东方三月精』漫画第二卷里面的故事。

> "露诺一如既往忙碌地生活着。
> 某天，在外出时她的家被人破坏了。
> 损坏的家插着一面奇怪的旗。
> 旗上画着似曾相识的几个妖精的图案。
> 暴跳如雷的琪露诺对旗的主人贴出了宣战告示。
> 就这样，妖精们的大战争开始了。"
> ——『妖精大战争 Manual 手册』

妖精都是健忘的，因此可以看到⑨和三月精的对话都是颠三倒四的，在某条路线里的第一面⑨甚至到一半才想起自己是来干嘛的……















游戏一开始可以选择 ABC 三条线路，第一面过后又有一次线路分支，因此总共有六条路线，区别便是道中的弹幕，以及打 boss 的顺序。剧情上三条线路没有差别，就是琪露诺放翻三个恶作剧妖精而已。

在求闻史记上也说了⑨在妖精中战斗力是最强的（或者说唯一可以称得上是有"战斗力"的角色），因此对三月精的战斗胜利之后，拥有了"妖精最强"成就的⑨，便打算开始挑战妖怪。然而被文文指引着的她却跑错了地方，对上了正没事闲晃的魔理沙，这就是超级鬼畜的 extra 关卡了。琪露诺同魔理沙的对话非常有趣，一边夸口自己能冻住弹幕（说回来其实本人坑掉的那个『凤凰花开』里面琪露诺就是用的冻弹幕这个能力来着），一边又很诚实地说自己冻不住激光，对面的魔理沙可是用激光的行家 orz。于是魔理沙十分魔理沙地拍胸脯说自己可以用杀不死人的激光来跟⑨打，于是⑨挑战妖怪的第一战（虽然对手明明是人类）开始了。魔理沙的粗激光还真的杀不死人，虽然几乎全程都在用光束照来照去，但是只是照好看的……

战斗中途会停下来两次，魔理沙惊叹⑨居然可以坚持到现在，然后"我要再认真点了哦"，于是鬼畜程度翻倍……如果你能坚持到结尾，击破魔理沙的最后一张 SC"妖精大灭杀"，那么恭喜你，你将看到——衣服依然完好无损的魔理沙，和……爆衣的⑨……（蕾丝厚颜无耻地用修改器玩到这里，看到这个画面笑的死去活来）结局魔理沙淡定地表示自己打累了，于是回家休息去了，爆衣的⑨喊着"洒家最强"也心满意足的回了家，东方正作游戏史上最欢乐的一场闹剧，就此结束。

■系统

前面说了，琪露诺在这个游戏里可以冻住弹幕——这也正是本作无敌爽快感的来源。本作的分数、power up、bomb、奖命等系统全部围绕着冰冻消弹这个核心系统展开的，具体可以去看小镇翻译的游戏说明。冰冻、连锁、爆裂，消弹，眼花缭乱得简单粗暴华丽，虽然

只有三关 +extra，但是全程无低潮的弹幕倾泻（因为有这个系统在，许多弹幕根本不是用来硬躲的，因此弹幕华丽程度成倍增加），即兴发挥的大面积冻结连锁，一次次置之死地而后生的极限冻结，加上多线路前提下每一关弹幕形式的微妙不同，让这款游戏绝对百玩不腻。

Easy 难度不续命 Clear，在熟悉了系统 + 手指强力到全程连打不疲惫（虽然有连射健，但是键位难受到可以忽略）的前提下，难度是仅仅比 YYC 高的。而 Normal 因为弹幕加密，冰冻连锁更容易打出 & 大量擦弹导致冰冻蓄力更快，难度实际上比 easy 还简单。建议适应了系统之后直接开始攻略 normal。Hard 以上则有了死尸弹的设定，难度大幅度增加，至于 extra 么……开修改器欣赏一下吧。

当然，有理所当然的质疑——⑨这么弱的妖精做主角，为什么弹幕会这么夸张的难？（完全不用冰壁的前提下……可以试试看）答案当然是因为——这是⑨的视角，或许在那些人类和妖怪强者看来，这些夸张的弹幕只不过是蚂蚁在爬而已，所谓视角不同看到的世界便不同嘛。作为佐证，还是那句话，去玩玩对上魔理沙的 extra 关就知道了，那才是真正的强者的世界（笑）。

■音乐

同样的理由：小品级游戏，所以音乐数量也很少。跟文花贴 DS 差不多。当然，和游戏的气氛搭配，音乐也是全程欢快无比。一面主题曲『反复的天真烂漫大战争』是『东方三月精』单行本收录曲目的 remix，extra 的 boss 战音乐『古星术士之夜』则是『魔女们的舞会』的 remix 版。与前面几作的趋势一样，是比起独立曲更趋向于完美贴合游戏进程的 BGM 的曲子。

■其它

Zun 自己在 omake 里招供了这次标题的捏他——恶搞角川的『妖怪大战争』。当然琪露诺最后真的去打妖怪了，只是打错人了而已。最早只是想做一个一面长度的游戏随漫画附赠，后来决定做成完整的游戏，然而因为时间来不及，最后做成了三面长度。蕾丝觉得这个长度刚刚好。另外，主角明明是⑨，但是游戏的编号却是 TH12.8……为什么不索性 12.9 呢……专门为了一个角色设计一个游戏玩法，⑨在神主心中的地位在某种意义上已经和文文平起平坐了吧。

总之，本期就写到这里，祝各位玩得愉快，请努力锻炼手指吧（摇扇）。▲


huke The Mr.
Narcissus and the
kidnapped BLACK
ROCK SHOOTER
自恋先生huke
与被绑架了的
BLACK★ROCK
SHOOTER
■文/完蛋了的国王

前戏，略带乏味

huke出生于1981年，年纪大致与笔者相仿，处在一个青年以上，大叔未满的微妙阶段，2ch上曾有人爆料说huke是位已婚人士，而且有个美娇妻，是个标准的赢家，不过2ch上的传言宁可信其无的好。笔者所了解的huke是个外表普通，性格沉闷，不太善于与人交际的典型二次元画师。2ch上提到huke时常常用一个词来形容他的个性——尽管笔者并不太想照搬这个词——那就是“自恋”。其实还有一个更不中听的词，守财奴。自恋也好，守财奴也罢，与我们印象中的那个『BLACK ★ ROCK SHOOTER』的创造者，那个用画技在短短两年中征服万千fans的新锐画师都充满了违和感。

huke是谁？他有过怎样的创作经历？诚然『BLACK ★ ROCK SHOOTER』早已威名远播，是时下最时髦的话题作品之一。但关于huke这个人，老实说我们知之甚少。作为一个有着如此知名度的画师，huke在维基百科上的词条甚至才刚刚建立不久，有关他的官方信息也少得可怜。于是我们不难理解为什么2ch有那么多关于huke的奇怪传言，而这些传言往往是大多数fans无从知晓的，因为对于这个人，我们了解的并不多。





huke从未在访谈中详细谈及自己的童年、家境或者受教育的情况，事实上这个走红才不过两年时间的新锐画师的个人访谈本就屈指可数。huke 的学生时代可以用平淡无奇来形容，上小学的时候就开始拿起画笔涂涂写写了，起初画些花鸟鱼虫的小玩意，然后渐渐就沉醉于其中，直到一天中大部分空余时间都把自己关在屋子里默默地练习作画，房间里 A4 稿纸堆积如山，几乎没有下脚的地方。想来这样内向的孩子估计是不会有什么朋友的，而且除了画画以外 huke 几乎就一无是处了，没有其它的兴趣和特长，成绩也不甚理想。等到临近毕业时想选择升学的话只能用希望渺茫来形容，于是同大多数学生时代不成器的“未来名画师们”一样，huke 选择了唯一的一条看似有前途的道路——报考动画学院。huke 当时就明白了除了画画什么都不行的自己将来只可能在动画公司或者游戏公司里讨生活，所以在动画学院就学期间，学习尤其用功，练习越发勤勉，毕业后马上就被著名的大手公司 KONAMI 招致麾下。

KONAMI 的一份工作对于一个刚刚毕业，资历为零的年轻人来说是一个相当美妙的开端。KONAMI、SONY、CAPCOM 这类大公司的待遇虽称不上人生赢家级别，但如果跟日复一日被各种单子和上司艹得很惨的动画公司，或者朝不保夕的 Galgame 公司，又或者整天干着乏味工作的普通广告公司比起来那简直是天堂了。当然在大游戏公司因为体制的关系，基层的人员尤其是画师必须完全服从上级的安排，不存在任何个性元素的存在。一些知名的大型企业往往还有一批元老级人物坐镇，想要出人头地可谓前途多舛，这种情形与用青春来换资历的动画公司是一样的。有很多曾经就职于大型游戏公司的画师几年后都跳出“苦海”自己创业，比如从 Falcom 辞职的新海诚和村上水军，离开公司后都开始了“一个人的精彩”，也有人选择与 Falcom 长相厮守，比如他们的首席画师岩崎美奈子，即便是辞职后多年还一直保持着与 Falcom 的合作关系。

当然，能与一个公司或者一个品牌长相厮守的大多是所谓的元老级人物，因为一旦游戏的灵魂人物被替换，在玩家心目中游戏往往也会失去原有的魅力，从而被无情地舍弃，所以传统是断然不能轻易改弦更张的。在 KONAMI 这种情况也很普遍，像多年来一直把持着『恶魔城』系列人设宝座的小岛文美在玩家心目中无可替代，后来『恶魔城』DS 上三作的人设一换再换都没有获得一致好评，销量大幅下滑。偶尔会遇到系列游戏的总人设画师因故换人，替补上场的新人一炮而红的情况，比如『Love Plus』的人设**ミノ☆タロー**，在接替辞职出走的小仓雅史后成为『心跳回忆 OL』的人设，表现平平无奇，想不到 KONAMI 又给了第二次机会，这才造就了日后一代新的国民级偶像。

但是像**ミノ☆タロー**这样的奇迹却没能发生在 huke 身上。huke 在 KONAMI 就职期间也曾经隶属于一个颇具优良传统的强大制作团队，甚至可以说是整个 KONAMI 里最具有实力的制作团队，毫无疑问那就是小岛秀夫的『合金装备』团队。说小岛秀夫是几十年一遇的天才制作人也好，说他是 KONAMI 的顶梁柱也好，说他是 PS3 的救世主也好，这些都没错，但小岛秀夫却不是 huke 的伯乐，因为『合金装备』系列的人设要职多年来一直由小岛的好基友新川洋司所把控，除非新川本人辞职或者隐退，否则旁人绝无插足的余地。所以在这样一个团











队里工作，如果有想要上位的野心的话，那么此人平日里所要做的与其说是积极磨练、耐心等待，还不如说是努力抑制和扼杀自己蠢蠢欲动的内心，在日复一日的日常中等着消磨终老。

于是多年来 huke 就这样似是而非地参与着这个有着“20 世纪最强剧本”光环的超级游戏，默默无闻地发挥着自己有限的作用。huke 的作用究竟有限到什么程度呢？这么说吧，在他为 KONAMI 服务期间参与过『合金装备』系列多部作品的制作，担任的几乎都是人设辅助和作画之类的工作，但很多场合下这些工作却不足以让他的名字堂堂出现在 STAFF 名单里，他只是几十个上百个工作人员中的一个。直到后来 huke 离开了 KONAMI，在自己的网站上填写个人履历时列举了一串 KONAMI 时期参与过的作品，这才让人意识到，原来 huke 也算是一号不大不小的人物。

细数 huke 在 KONAMI 时期的履历，他从 2004 年 11 月发售的 MGS 系列第 3 作『METAL GEAR SOLID 3：SNAKE EATER』开始担任游戏的辅助设定，并为彩色的说明书绘制了 8P 漫画，这是他唯一独占性的贡献。之后在 05 年的『METAL GEAR AC!D2』里他又再次承担了 6P 网络宣传漫画的创作。翌年，针对 PSP 平台的衍生作『METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS』发售，huke 升格为辅助人设，可以在新川洋司的指导下参与一些次要角色和物品的设定，至于是哪些角色作为玩家的我们不得而知。07 年的续作『METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS+』中，huke 继续担任辅助人设，一年后的划时代巨作『METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS』发售，huke 的职位没有变动，依旧是辅助，另外还设计了一些追加的“士兵”。

追加的士兵是个什么概念，其实就是杂兵来着吧！说得直白点huke就是杂兵役的人设。

当然在这样一个旷世巨制里能让你画画杂兵，那已经是了不起的功德了，想象一下全世界有600万玩家操纵着SNAKE的匕首割断由自己设计的杂兵的喉管，那是何等的荣幸啊！而且小岛秀夫是出了名地喜欢恶搞，搞不好哪个杂兵就像杰钢队长一样RP爆发红过男主角，作为杂兵人设的huke岂不是要家喻户晓了？哈哈，玩笑毕竟是玩笑。huke终究还是没能靠『合金装备』系列赚到什么名声和地位，在离开KONAMI时他仍然是默默无闻的路人一个。只不过，这个路人练就的画技已经初具雏形，他已经不是一个普通的路人了。

无法轻柔，那就厚重

关于huke在KONAMI期间经历过怎样的磨砺，以及对这份工作抱有怎样的期许，作为局外人我们不得而知，但有一点可以肯定，huke是个不甘寂寞，不愿一直居于人下的家伙。2005年他加入了一个名为fullmecha的工作室，从事一些游戏外包的设计工作。按理说正儿八经的游戏公司是不会允许员工在外接私活的，私活的危害显而易见，有的公司甚至明令禁止员工参与同人创作，认为这样会影响员工平时的工作效率。至于huke是怎么设法一心两用，且没有被KONAMI方面发现，我们无从猜测，总之这只能是私下进行的“地下工作”。这个叫fullmecha的工作室主要从事游戏2D设计方面的外包工作，最初的成员只有JNTHED一个，此人2001年就开始以个人工作室的名义接各种设计外包活，内容涵盖各类型PSP、PS2和GBA平台游戏的菜单设计、DEMO的分镜制作、点阵绘、说明书用的宣传漫画绘制等等。像一些大型公司都会有自己的专属设计和美术人员来完成这些细枝末节的工作，但也有大量公司不养这批人，于是工作就外包给了个人工作室。JNTHED此人在业内拥有相当广阔的人脉，而且还是Pixiv上四位数ID的元老级人物，对于huke来说JNTHED在各方面都应该算是一个大有裨益的前辈。

huke在05年加入fullmecha，成为工作室的第二位成员，翌年rendat加入，组成了现在三人团队的雏形。由于fullmecha的业务本来就涉及促销漫画的绘制，而且huke在KONAMI干过同样的工作，所以huke加入后游戏说明书漫画绘制的工作主要就交给他来完成，在那几年里huke着实画了不少的漫画，但现在却没有人称huke作“漫画家”，关键是促销用的漫画基本上都是篇幅很精干的全彩漫画，台词不多，情节也简单，哪怕以现在的标准来衡量huke，他也尚不具备漫画家所必需的驾驭大型作品故事架构的能力。

05年开始随着huke的加入，fullmecha的业务也逐步扩展到了机械设定和物品设定，这对于huke而言是个小小的转折，因为在此之前他只是在KONAMI做些辅助工作，然后画几笔小漫画，还没有系统地进行设计的能力，fullmecha的外包工作给了他难得的学习机会。06年起就陆续的有一些服饰设定的工作交到了huke手中，服饰是人设的重要的一步，俗话说人靠衣装，大量原创性的设计就是在日常琐碎的工作中磨砺出来的，而这些琐碎的工作却不是每个人都会机会得到的，因此在这点上，huke倒应该感谢fullmecha的掌门人JNTHED，而不是KONAMI和小岛秀夫。不过，









KONAMI 的工作与 fullmecha 的私活两者之间毕竟互为障碍，虽然在 fullmecha 的几年磨练帮助 huke 得到了为杂兵做人设的机会，这相比刚刚加入 KONAMI 时已经进了一大步，但眼见上升空间有限，上位希望渺茫，在 KONAMI 熬了有近 4 个年头的 huke 还是不禁觉得有些心灰意冷，再者 fullmecha 的私活也总是不免遭人忌惮。07 年时有一段时间 huke 的情绪就相当低落，在小岛秀夫的团队里他的作用显得无足轻重，另一方面他又觉得自己身上存在着诸多可能性，希望得到伸展和发挥，但显然 KONAMI 已经不能为他提供这样的舞台了。于是，2008 年的某一天 huke 向公司递交了辞呈，从而走上了浪人画师的道路，这一天或许他已经等了太久了。

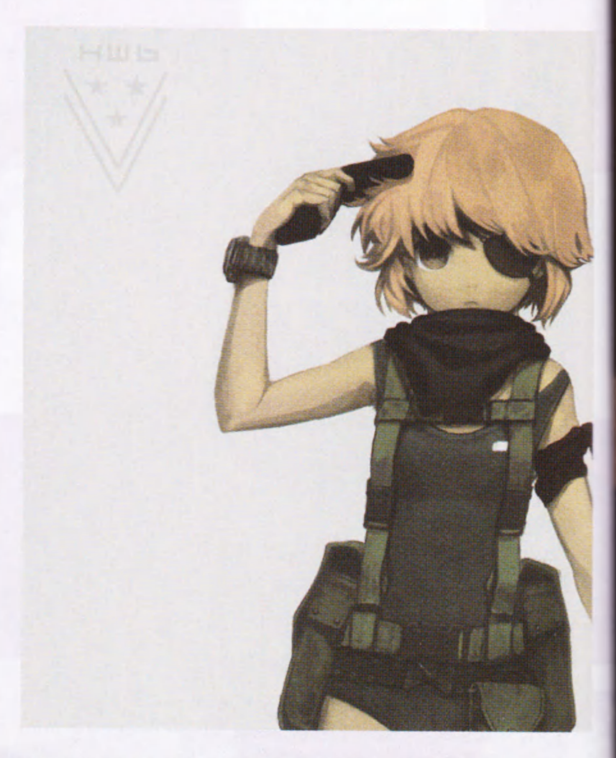
接下来的事情就变得简单了起来，静下心来等待工作委托上门。正巧那段时间 huke 正沉迷于 NICONICO 动画，自称是 NICO 厨。从 07 年进入到 08 年的短短几个月中，NICO 动画经历了一次巨大的变革浪潮，令身为 NICO 厨的 huke 也情不自禁地投入到这波大浪之中，而带来这波浪潮的正是一款名为 VOCALOID2 的软件和一个叫初音 MIKU 的虚拟形象。如果简单回顾 VOCALOID2 的发迹史会发现，这款 DTM 软件从 2007 年 8 月 31 日正式发售，到 9 月 4 日 NICO 动画上第一首初音名曲『Ievan Polkka』的发布中间只间隔了短短 4 天时间，从此初音 MIKU 在 NICO 动画上的作品数量和播放数呈陡峭的直线攀升状态，很快就跃升为 NICO 动画上最热门的作品之一。同年的 12 月 3 日，带有官方色彩的专门发布 VOCALOID2 同人作品的图片交流网站 PIAPRO 建成开放。而实际上在此之前的 9 月份，Pixiv.net 就已经上线测试，16 天内注册用户达到了惊人的 1 万人，并且很快成为发布 VOCALOID2 同人画作的一个大本营。可能你还记得前文提到的 fullmecha 的创始人 JNTHED 有着一个四位数的 Pixiv ID，ID 号为 4395 的 JNTHED 显然可称得上是 P 站的元老级人物了，JNTHED 第一时间向 huke 介绍了这个新兴的网站，huke 赶忙注册，得到了第 9794 号 ID，也成为第一批入驻 P 站的画师。当时大伙画得最起劲的就是初音同人，最初诞生的一批名 Pixer 大都以初音同人起家，即便是现在优秀的初音同人画也总能轻而易举地挤进 TOP10。

可惜的是当时的 huke 还没有什么画美少女的天赋，10 月 3 日他在 Pixiv 上发表的第一幅作品是『光环』里的士官长同人。其实那时候的 huke 身处 ACG 王国的日本，却多年来深受欧美游戏文化的浸淫，练了一手硬派画风。长期就职于『合金装备』的工作组，师承的又是阿什利・伍德的画风，也难怪 huke 起初与日本流行的萌系风格颇为格格不入。说到画风，huke 在访谈中曾提到自己喜欢田中久仁彦，但笔者估计 huke 的本意是自己很想学习田中久仁彦那样的画风，多创作一些女性角色，因为老实说 huke 的作品与画过『一击杀虫』的田中久仁彦老师相比那差别实在是大得有点离谱。倒是 huke 提到的另一个画师阿什利・伍德才是他一直以来学习的对象。阿什利・伍德生于 1971 年，澳大利亚人，是位在游戏业界极富盛名的插画艺术家，同时也是位风格特立独行的漫画家。阿什利・伍德在为美国著名的 Marvel 公司工作期间，负责为经典反英雄漫画『地狱再生侠』绘制封面。而在日本他与 KONAMI 的合作关系也十分紧密，曾经为 PS2

上的『真魂斗罗』绘制游戏封面，还与小岛秀夫数度联手创作了『合金装备』的漫画。

阿什利·伍德的画风混合了传统油画和数码绘的两种风格，线稿凌乱、着色厚重，构图自由而随性，画面中的人物往往带给人一种处于混沌中的压迫感。他的油画技法类似于时下日本插画界十分流行的厚涂法，其实厚涂法的本质就是将油画、水彩画这类传统的西式绘画技巧融入到数码绘平台里，用数码工具还原这些技法。但实际上受过系统的美术教育，真正会画油画的插画师屈指可数，大家只是在遵循着一套模仿的路子，尽可能用自己的想象来实现自己的厚涂技巧。huke 在 KONAMI 期间因为合作的关系接触到不少阿什利·伍德的作品，对他的画风一见钟情，可以这么说，如果你不知道阿什利·伍德是何许人，也从未看过他的作品，那么从 huke 的作品反推回去就能大致理解个七八成，huke 用色深沉，涂法厚重，画面中有很多刻意加入的噪点，因为无法完全理解并还原油画的技巧，所以 huke 很多时候都是靠想象和创造来完善自己的风格技巧，倒也逐渐地形成了带有 huke 特征的厚涂法。『合金装备』系列的总人设新川洋司的画风是典型的水墨风格，用色上虽然也极为浓重（应该说是浓淡分明），但毕竟涂法完全不同于油画。所以因为工作的关系，久而久之 huke 也吸取了不少水墨画的技法，于是最终人们看到的是一种西洋油画与东方水墨画相结合而演化而来的新画风，姑且称作 huke 式的厚涂画风。

在起初很长的一段时间里，huke 的画笔下都是『光环』和『战争机器』这些硬派射击游戏的同人，要么就是为 CAPCOM 绘制 TCG 时留下的『怪物猎人』的作品，再有那就只有骷髅了。在 07 年底的一段不如意的岁月里，huke 曾经创作了相当多数量的骷髅以示发泄。然而神奇的是当骷髅画到高潮部分时，不知从哪里来的灵感（是初音，是初音吧！）刺激到了 huke，让他笔锋一转画出了个美少女来，于是 BLACK ★ ROCK SHOOTER（以下或简称 BRS）就这样毫无征兆地诞生了。



“每秒 20 发”的突如其来的高潮

说 BRS 是从骷髅里诞生的，这当然是在说笑，不过令人颇感神奇的是 BRS 只是 huke 第二次在 P 站上发表女性角色的画作，第一次是同人本里出现过的一张身着死苦水的游击队萝莉。那幅作品尽管创造力不俗，但受制于画风所限，阴暗的画面与萝莉的萌系题材并不搭调，表现力显得平淡。但接着就诞生了 BRS，一幅足可以被载入 P 站发展史的作品，一个百万级点击超热门话题的开端，在丝毫没有过渲和铺垫的情况下，于 2007 年 12 月 26 日晚 8 点 12 分时发布在了 Pixiv 上。如果要问 huke 当时的心情，他一定会说：“没有什么特别的想法，只是想突出黑色，于是就画了。在 Pixiv 上投稿是一种带有试验性质的自我表现方式，每次投稿都会令我心跳不已。”但关于 BRS 的创作动机，huke 总是闭口不言。

或许这也是最初 BRS 时常被误解为初音 MIKU 的变种之一的一大原因，“使用一门每秒能发射 20 发岩石的巨炮”——这就是 huke 对 BRS 这幅作品最初的，也是唯一的描述，这门巨炮显然还是来自于某个美国射击游戏的舶来品而非原创。这是一个梳着左长右短双马尾、左目闪着蓝色火焰、胸部扁平、身材纤细的少女，身着比基尼上装和热裤，套着一件夸张的风衣，全身上下都是黑色，左胸侧下方和腹部右侧还留有两道长长的刀疤。单从外表很难说她与笑容可掬的初音 MIKU 有什么明显的相似点，但整体来看却无法摆脱一丝隐约的既视感。因此尽管作品在一开始就打上了“原创”的标签，但评论里还是有大量的网友提问这是来自于什么作品的同人。huke 对此一概不予回应，但之后的很长时间里，主题名为 BLACK ★ ROCK SHOOTER 的作品就没有再出现过，倒是出现了不少以“XX ★ XX”格式命名的角色作品。然则当时显然没有什么人会敏锐到发现这些角色之间原来还有着某些关联。

真正的转折点发生在 BLACK ★ ROCK SHOOTER 投稿后的半年，改变 huke 命运的，是一个笔名叫作 ryo 的男人。虽然笔者已经在很多场合很多杂志上撰写过 ryo、supercell、huke 和 BRS 之间的故事，但每每提笔还是能清晰感受到这段奇妙经历中透射出的不思议，有时候男人之间的缘分也是很值得玩味的，尤其是笔者曾经介绍过那么多业内人士之间的美妙“基情”，更让人不得不信缘。就在 huke 在 P 站上发表 BRS 的前几天，ryo 刚刚因为在 NICO 动画上发表了初音 MIKU 的同人曲『MELT』，几乎是在一夜之间红遍了整个 NICONICO。当然事后爆发的盗图事件一度令 ryo 陷入绝境，但峰回路转的是 ryo 诚挚的歉意打动了受害者、知名 NICO 厨 119（119 确实是一个行为举止古怪，让人摸不透的厨），两人结成了同人社团 supercell，后者还盛意拳拳地拉来了一班与自己关系要好的画师一同加入社团，这其中就有被网友戏称为“红汁”的 redjuice。Redjuice 与 JNTHED 相识，经介绍又与 huke 成为朋友，就这样 huke 的作品被引荐给了 ryo。毫无疑问 ryo 对 BRS 一见倾心，力邀 huke 入伙。08 年 2 月 ryo 与三轮士郎合作的『**恋は戦争**』，以及 5 月与 redjuice 合作的『World is Mine』先后轻松取下百万级点播的佳绩。这两作不仅用的是 VOCALOID2，画的也都是初音 MIKU。眼见时机成熟，6 月 13 日 supercell 推出了正式成军后的第三弹『BLACK ★ ROCK SHOOTER』，ryo 继续负责音乐，而 huke 则包揽了 PV 全部画稿的作画。

6 月 13 日成为 BRS 的真・诞生日，因为连“生父”huke 自己都是第一次一口气画那么多的 BRS，还创作了作为 BRS 的死敌登场的 Dead Master。PV 有了一个基本的故事梗概，BRS 被锁链囚禁在末世废墟的最深处，BRS 既使用“20 发 / 秒”的岩石巨炮，有时也用一柄黑色太刀。Dead Mater 囚禁 BRS，两人是死敌。故事到此为止……

『BLACK ★ ROCK SHOOTER』在半年内达成了 100 万点播的里程碑，相比其它三部 ryo 的作品略显逊色，但作为第一部完完全全的原创作品，又显得意义非凡。作为快速走红的副产品，“BRS 就是初音变种”、“BRS 是黑初音”的误解一度甚嚣尘上，人们实在不清楚 BRS 的来历，“BRS 讲述的是一个怎样的故事？”这个问题恐怕连 huke 本人都无法解答。

“黑初音”的骚动直到 VOCALOID2 的开发商 Crypton 与 huke 一同出面澄清才逐渐得以平息，结果是 BRS 被禁止在 PIAPRO 上发布，以示划清界限，此禁令直到 2010 年 7 月 30 日才方告失效，因为用 BRS 作为蓝本来画初音 MIKU 是正当合理的，当然这些都是后话了。



被"绑架了"的 BLACK★ROCK SHOOTER

谁都看得出 supercell 的发迹史太具戏剧性，而且蹿升得实在太快了。他们几乎在一年里就彻底征服了 NICO 动画和 Pixiv 这两个网站，不仅 PV 在不断刷新点播记录，几位当家画师的作品在 P 站上也总能不费吹灰之力就拿下点击冠军，俨然这个世界上已经没有人能阻止 supercell 了。BRS 的走红同样也有些快得不可思议，在 huke 第一次发布 BRS 的半年间几乎没有在 P 站上激起一丁点涟漪，而在 NICO 上热播后，Pixer 们很快响应，BLACK★ROCK SHOOTER 标签下的同人作品出现了一波飞速增长。尽管 huke 的画风模仿起来绝对不容易拿捏，要画出自己的神韵那更是难上加难。好在初音 MIKU 的原画 KEI 用的也是厚涂法，Pixer 们对这一套早就烂熟于心了。

随着同人画稿的增加，一些长期"潜伏"在 P 站上的手办造型师开始关注起 BRS。从角色本身的角度来说，BRS 确实相当适合于制作成大型的 figure，只不过 huke 的作品某种程度上来说太过华丽，对手办还原度的考验极高，稍有不慎就可能做出个大邪神来。随着在年末『BLACK★ROCK SHOOTER』的点播数终于击破百万大关，huke 也在 Comiket 上发售了以 BRS 作为主题的同人志画集，角色形象通过原画进一步的表现显得丰满了许多。于是挂历刚刚翻到 2009 年，手办大社 Good Smile Company（以下简称 GSC）就迫不及待地找上 huke，要求获得 BRS 的实体化开发权。

作为一部同人作品，在世界观还很混沌粗糙的情况下，主角就已经被商业公司认可，并且要求出实体玩具，这个天大的好消息一下子令多年来还没有真正品尝过成功为何物的 huke 头顶青天。huke 几乎是不假思索地就答应了 GSC 方面的请求，这点可以从 GSC 之后漫长的筹备期可以看出。GSC 显然很顺利地就拿到了 BRS 的版权，然后并不急着推出产品，而是可以慢慢打造，待价而沽。但另一方面，huke 却在网上得到了一个"爱财如命"的评价。诚然，BRS 作为一个同人角色，能上升到一款商业作品，这样的事例本就屈指可数，有些固守陈见的人不愿意看到同人文化染上铜臭（说得冠冕堂皇点就是这样），于是把出让 BRS 版权的 huke 看作是守财奴，这一点也不是不能理解。但更重要的是，连 huke 本人也没有料想到 BRS 普及的道路会走得如此顺畅，想必在与 GSC 商谈版权事宜时根本顾不及多想，很快就屁颠屁颠地交出了主动权，这样一来 BRS 就不再是只属于 huke 一个人的 BRS 了。

想来很多事情都是事先有征兆的，有奸笑社之称的 GSC 在年初就大张旗鼓地公布了 BRS 手办化的企划，却直到 09 年年底才姗姗来迟推出正式商品，其间不仅赚足了眼球和预订款，还有足够的时间筹划手办的系列续作。不，甚至不仅仅只是手办这么简单了，GSC 的野心是一部 BRS 的动画！BRS 竟然要动画化？这是 huke 本人断然料想不到的，情况都明摆着，BRS 还只有一个很简陋的世界观设定，虽然在整个 09 年里 huke 几乎是不间断地在补完 BRS 的世界观，接连或新创或完善了独眼的短发少女 BLACK★Matagi、使用铁爪和锯齿利刃的 BLACK★Golden Saw，以及使用巨大铁拳的 STR 等一批角色。但是 BRS 的故事究竟何去

何从，huke 连一个基本梗概都没有拿出来过，BRS 的世界暂时还只存在他的大脑中。

然而老谋深算的 GSC 方面却全然不管这些，就在第一款手办还在无限跳票中时，09年8月20日 GSC 就迫不及待的宣布了“BLACK ★ ROCK SHOOTER Project”启动，BRS 正式 OVA 动画化，并将动画制作交给山本宽的 Ordet 全权负责。更令业界为之哗然的是仅仅一个月后『BLACK ★ ROCK SHOOTER -PILOT Edition-』的预热 DVD 发售，宣布了翌年完整版动画将以随杂志免费派发的方式投放市场，也就是说 GSC 花重金打造的 BRS 首个动画版不要钱白送！不仅在杂志上送，还要在店头宣传活动时送，在网络动画频道里免费播放，总而言之费用全免。即便你再不了解动画制作发行的一整套流程，也应该大致想到且不论 GSC 靠什么来赚钱，这样一来作为 BRS 原作者的 huke 几乎无法从 BRS 的动画化里获得什么了不起的收益，赢的只有宽叔和他的 Ordet，因为动画制作费是实打实的。宽叔赢的还不止这点，由于 BRS 的世界观几乎是一张白纸，一心想着报复社会的宽叔就可以肆无忌惮地发挥其原创的实力，用自己的理解方式来制作 BRS 的 OVA。很显然，huke 已经无力再插手这项工作，GSC 则是完完全全的门外汉，动画的一切当然都由宽叔一个人说了算。

GSC 为何会逆潮流而动，选择全免费的方式来发布动画？作为动画监修的山本宽后来在接受访谈时不无自信地谈到了 GSC 的打算。宽叔将 GSC 的这种方式称作动画界的“返祖现象”，远在 30 年前的 7、80 年代玩具公司投资制作动画，然后靠动画的影响力来带动玩具的销售这一招是大家普遍所使用的。GSC 时下的做法只是回到从前，回归玩具公司的初衷，并没有什么值得奇怪的。至于为什么这次要做成与原来的设定看起来“有些不同”的原创动画，宽叔更是自信地聊起了他那套“业界良心论”，称时下以作画而著称的动画已经激不起观众的兴奋点，真正的作画厨越来越少，所以 Ordet 不会把作画放在首位，考虑到工期和资金的有效利用决定大胆地把很多工作外包出去（堂而皇之地将作画问题一笔带过）。至于剧情，显而易见的是观众们喜欢“青春校园题材”，必须以此为契机向更广泛的观众宣讲 BRS 真正的魅力。

其实宽叔的 OVA 版 BRS 何止是“有些不同”那么简单，那简直是“逆天改命”。对于 BRS 的庞大世界将如何切实地展开，宽叔心里其实并没有谱（京阿尼没教怎么写原创脚本，你叫我山本宽怎么办？）。作为最轻松的解决办法，Ordet 想出了平行世界的方式，在 BRS 的废墟末世以外另外再创造一个普通的现实世界，然后把大部分的剧情都集中在现实世界里表现，最后再找一个说得过去的契合点，将两个世界结合在一起。这种避重就轻的方法宽叔自以为最大限度地降低了毁坏 BRS 原汁原味的风险，因为除了几个『BLACK ★ ROCK SHOOTER』PV 里的名场面，和 BRS 的几场打戏，让主要配角露个脸服务一下原作党以外，对废墟末世并没有做任何正面的交代。

50 分钟的 OVA 花了大把剧情讲述了一个三角恋百合物语，同属一个学校的女子高生**小鳥遊ヨミ**（化身为 Dead Master）和**ユウ**（化身为 STR）在争夺心爱的对象**黒衣マト**（化身为 BRS）时因为争风吃醋而先后黑化，经过一番波折被**マト**成功救回（OVA 中**ユウ**尚未黑化，但结尾处已留伏笔）。听起来像蹩脚的少女漫画，





而事实上也相差无几。写出这般脚本的两位竟然是大名鼎鼎的谷川流老师，以及本片监督吉冈忍本人，说出来真是不禁教人大跌眼镜（或者说这才是谷川流的风格？）。

而就在宽叔因为巧妙地避开了 BRS 改编的问题而沾沾自喜时，他或许忘了为 BRS 定下“青春校园百合剧”这一基调的正是他本人，一旦基调确立，原本脆弱的 BRS 世界观很可能就此不复存在，而被强行带到了现有的平行世界的轨道上来。观众总是先入为主的，GSC 和 Ordet 越是卖力地宣传这部动画，人们对于 BRS 的误解就越发加深。面对这样的剧变，原作者 huke 却显得无能为力，显而易见，却也让人痛心的是，huke 已经放缓了对 BRS 世界观补完的步伐。事实上为了配合动画版的宣传，huke 甚至被要求改画动画风格的 BRS 作品。多么讽刺的事实啊！在业界竟出现了角色原案反过来迁就动画人设的天方夜谭。BRS 就如同被绑架到了另一个星球一般，已经完完全全脱离了 huke 的掌控，想必这时候 huke 一定后悔当初上了 GSC 的老当，但一切都木已成舟。

打开另一扇“命运之门”

从性格上说 huke 是个极度认生的家伙，每次出席 Comiket 这样的盛会时，huke 的同人社团 HWB 总是与 redjuice 的社团合同出展，即便有时候 redjuice 并没有准备新刊，也会被拉着一起摆摊。等轮到开始卖本的时候，huke 还时常会找个机会逃离摊位。很多与 huke 有过一面之缘的网友评价 huke 时都用“自恋”这个词，这大概不仅是因为 huke 不善与人交际，曾经自称“对看过的陌生的脸或者事物如同过眼云烟般转瞬即忘”，更深层次的原因是，huke 从不夸奖他人的作品，在任何场合都只谈自己的作品，和对自己作品的感想。huke 最常用来应付访谈提问的一句话就是：“没有什么特别的想法，只是按照自己的想法去做，不会去在意别的事情。”这种性格的家伙，如果被定义为“自恋”恐怕也没有什么好申辩的吧。然而就是这样一个自恋自负的 huke，却亲手出卖了曾经只属于自己的 BRS，这种感觉就好像



望女成凤的父亲为了点蝇头小利把女儿送去演艺明星班，等发现上当了女儿已经被不良导演玩坏掉，自己也追悔莫及。

BRS 虽然被“绑架了”，但地球还是要转，日子还是要过下去的，必须速速寻找新的精神寄托才是。就在 huke 陷入迷惘的时刻，两份新的工作委托又再度激活了他自恋的神经。一份是来自于 IMAGEEPOCH 的制作人新纳一哉，这位曾经在 Atlus 有过良好表现的成功人士跳槽去到新公司后不知道哪根筋搭错，居然想在 PSP 上开发一款全新的『Fate』系列 RPG 游戏，然后象征性地把奈须蘑菇和武内崇这对老夫老妻请来做做“监修”的虚职，自己扯起一班人马准备大干一场。huke 被邀请担任宝具的设计工作。Type Moon 素以吃老本见长，人设、物品设定什么尽量能沿用就沿用。不过这部新作『Fate/EXTRA』则完全不同，不仅全新设计了主角，而且型月社其它招牌作品里的不少主角也被塞进游戏做 NPC 撑场面，包括 Saber 在内所有的 Servant 几乎替换一新，英灵们的出处也重新定位，所以使用的宝具也都要重新设计。细小物件的设定本来并不是 huke 的强项，或许是考虑到 BRS 手持的巨炮很有说服力，新纳一哉力邀 huke 担当，老实说正闲得蛋疼的 huke 自然是满口“好，好”的痛快答应下来。虽说后来奈须蘑菇反客为主，夺了新纳的帅位，自顾自改起了脚本，令游戏发售期大幅跳票，但对 huke 的工作几乎不会产生什么影响，在被杂志问及对参加『Fate/EXTRA』有何感想时，也依旧很拽地表示无视原作，根本无压力。

另一份工作委托是来自于 5pb. 的松原达也，当时他正在志仓千代丸的领导下筹备一部 XBOX360 上的 ADV 新作『Steins;Gate』，正缺一个名声响当当的画师来做人设。此事当然也是一拍即合，huke 想都没想就应承了下来，倒是叫松原暗自里捏了把汗。因为游戏最初被确定为类似『CHAOS;HEAD』的假想科学类 ADV，与『CHAOS;HEAD』共用一部分世界观，两作的共通点不免会让玩家联想起『CHAOS;HEAD』的人设佐佐木睦美。这位从『秋之回忆』时代就一直陪伴志仓千代丸一同创业的老牌画师深得玩家们的爱戴，如果替换上来的画师风格与佐佐木睦美相近那还算顺理成章，但 huke 的画风已经特立独行到无法与业内任何一个画师扯上关系，5pb. 在此之前还未曾做过吃螃蟹的人，这当中的巨大风险是可想而知的。但出人意料的是，以松原为首的制作团队对 huke 表示出了 120% 的信任，将设定大权毫无保留地交给后者，并且从不主动提出任何具体的要求和意见。这令 huke 感受到了自 BRS 的挫败以来，久违的成就感。在后来接受访谈时，标志性的 huke 式自恋回答再现：“完全没有想过要继承佐佐木睦美的画风，这部作品是我个人的独专。”“没有什么特别的指示，基本上很自由。我觉得甚至有与制作方的意思完全相反的地方。”“真由理这个角色变成巨乳的青梅竹马的话，会让人感觉上很带劲。于是我向制作方提出建议，最后决定改成巨乳。”乖乖，完全一边倒的自我赞美，一丁点都没有提及制作人对自己的迁就，感谢制作方对自己的关照这类客套话也一句没有。也难怪不少喜欢游戏却不太适应 huke 画风的 5pb. 死忠玩家跑到网上黑 huke，说所谓角色设定在游戏里实际是体现出的部分只有 10%，剩下 90% 都是由游戏原画来实现的，以此来打压 huke 的功劳，让人感觉中二却又不失可爱之处。

随着『Steins;Gate』于 09 年 10 月发售，作为一款在日本不太主流的 360 平台游戏却在很短的时间内获得了大量玩家的认可和口碑宣传，勇夺当年度 FAMI 通评选的优秀游戏大赏，在 4Gamer.net 的读者票选中获得惊人的 99 分的高分，成为 2009 年最大的一匹黑马。在如此巨大的荣誉面前，自恋狂 huke 不可能不受动摇，对比 BRS 陷入泥潭般的毫无进展，『Steins;Gate』的跨越则可以用一日千里来形容，自然而然，『Steins;Gate』成了 huke 新的工作重心，这从本次 C78 上 huke 迫不及待地推出『Steins;Gate』的视觉设定集当作同人志来卖，而不是像一般人猜想的那样趁着 BRS 的 OVA 热播之际，继续推出 BRS 的设定本这点就可以看出目前在 huke 心目中孰轻孰重了。

当然这种把商业志当成同人志来卖的“不务正业”的行为也加重了一些本就对 huke 的个性不抱好感的人的成见，“守财奴”这个称呼恐怕还要持续很长时间吧。然而无论如何，随着『Steins;Gate』移植 PC 版，不久后还要改编为 TV 动画，身为一个真正的局外人的 huke 这次应该总算可以放松心态来享受自己的作品被搬上各种媒介时所应有的喜悦和自豪了吧。希望如此。▲



5pb. 登陆中国同人展，志仓千代丸接受本刊专访

INTERVIEW WITH SIKURA CHIYOMARU

■文 /KIDS Fans Channel 撰稿组 冰天火焰
图片提供 /5pb.

2010 年 8 月 7 日 –8 月 8 日，5pb. 正式登陆中国广州 yaca 同人展。5pb. 作为音乐公司，在 2007 年引进了原 KID 公司以及原 TonkinHouse 公司的开发团队后正式进军电视游戏领域。2009 年 10 月发售的原创游戏『STEINS;GATE（命运石之门）』在日本取得了超高的人气和极好的口碑。同时在中国拥有引进九年历史的超人气作品『Memories Off(秋之回忆)』系列的最新作也由该公司进行开发制作。本次 5pb. 登陆中国，针对中国的游戏市场带来了量身打造的 iphone/ipad 平台的全新中文作品，力图在中国一蹶不振的单机 PC 市场外找到新的切入点。

本次 5pb. 带来的 iphone/ipad 作品是通过在 iphone 平台上富有经验的游戏公司 M–Trix 来进行发售推广的，这次登陆中国同人展亦是通过 M–Trix 公司来实现的。本刊与国内知名 5pb. 游戏推广团体 KIDS Fans Channel 通力合作，在本次同人展上成功获得了对 5pb. 到来的贵宾——董事长志仓千代丸先生、游戏开发部总经理市川和弘先生以及秋之回忆形象大使井上奈奈小姐进行专访的机会。这里也要特别感谢 M–Trix 公司给予的大力协助。由于时间关系，本期将先行带来对 5pb. 董事长志仓千代丸先生的专访内容。下期将会详细收录 5pb. 游戏开发部总经理（原 KID 总制作人）市川和弘先生以及秋之回忆形象大使井上奈奈小姐的专访内容，以及 5pb. 在参与 yaca 同人展两日间公开与非公开的大量独家情报汇总。敬请期待！

以下为本刊特约记者 /KIDS Fans Channel 站长冰天火焰对 5pb. 董事长志仓千代丸进行的专访。现场翻译：Kanata、摄影 D.L.Archangel，同来自 KIDS Fans Channel。

——首先，今天能够代表中国的 5pb Fans 访问到 5pb. 的董事长志仓先生，感到非常荣幸。

志仓千代丸（以下简称志仓）：谢谢。

——请问志仓董事长，最初您创立 5pb 这家公司的想法是怎样的?

志仓：我之前既在游戏公司呆过，也在音乐公司呆过，于是便很想成立这样一家能兼顾二者的公司。

——在中国有很多您的 Fans，他们都非常喜欢您制作的音乐。请问您是什么时候拥有的制作音乐的梦想?

志仓：嗯……（仔细回想），应该是从 1 岁左右时起吧。

——不好意思，那请问您现在的年龄是?

志仓：40 岁喔 ~

志仓千代丸
SIKURA CHIYOMARU

志仓千代丸。在日本动漫游戏领域非常著名的音乐人，有着音乐王子的别称。曾为大量动画、游戏制作主题歌及插曲。在国内人气颇高的『Memories Off(秋之回忆)』系列以及『Ever17』等 KID 作品的主题歌几乎都是由他担当制作。曾发行过『志仓千代丸歌曲集』系列 CD 以及『The Works』系列 CD。2005 年创立以音乐业务为主的 5pb. 股份公司。2007 年 5pb. 正式开展游戏业务，重组为 5pb.Records(音乐事业部)以及 5pb. Games(游戏开发部)的双重业务公司。之后迅速发展，在两方面都大放异彩，这与志仓千代丸出色的经营能力是分不开的。而在此期间，志仓千代丸也逐渐展露出其在游戏企划方面所独有的才华。在 2008 年成功创造科学幻想系列作品『ChaoS;HEAd（混沌思绪）』并取得良好口碑后，终于借助同系列新作『STEINS;GATE（命运石之门）』一战成名，取得名利双收。本次作为 5pb. 的代表到中国来亲自考察市场。

——中国的秋之回忆 Fans 最初都是从『秋之回忆 2nd』的主题歌『明日天气』和『钢琴与八音盒』开始认识您的。请问您怎么评价自己早期的作品?

志仓：以前作品的评价吗，50 分。我自己听以前创作的曲子会有些难为情。

——2006 年的时候，KID 股份公司陷入了危机，我们很多 Fans 都认为最后是您力挽狂澜拯救了秋之回忆系列以及它的开发团队，请问您是基于感情做出了这样的决策吗?

志仓：在为游戏写歌这件事上，成为命运分歧点的就是『秋之回忆 2nd』。我不能让这个系列就此结束

——志仓董事长感觉自己有这样的使命感吧?

志仓：如您所说！谢谢（特别使用中文）

——5pb. 的游戏开发团队最初似乎是由原 KID 的 STAFF 与原 TonkinHouse 的 STAFF 组成的。请问您和 TonkinHouse 的 STAFF 们也一直有很深的交情吗?

志仓：有的。在 TonkinHouse 时代，我也曾为他们提供过音乐。

——似乎 TonkinHouse 所属的团队自『L 的季节 2』之后已经很久没有发表新作了。请问近期会有他们的新作公布吗?

志仓：延续 TonkinHouse 历史的新作还不会公布。

——我们注意到，您亲身参与企划的游戏总是有着很鲜明的特色。从最初的『Que』（以 5pb. 名义制作的第一款游戏）开始，到后来的『ChaoS;HEAd(混沌思绪)』以及『Steins;Gate(命运石之门)』。主人公们有一个共同的特点，就是深谙网络。这是不是与您自身也喜爱网络有关系?

志仓：由我原创的游戏剧本里，主人公就是我自己。

——科学幻想系列的第二作『Steins;Gate(命运石之门)』取得了相当大的成功。请问第三作是否已经在开发当中?

志仓：如果说是科学幻想系列的话，【CH】【SG】之后的作品正锐意制作中。

——能否透露一下大概什么时候能与玩家见面?

志仓：未定。这是机密~

——接下来是从网络上向中国的 Fans 征集到的问题。中国有很多 5pb. 作品的 Fans，但是在他们当中只有很少的一部分人拥有 Xbox360 主机。更多的 Fans 只能从网络上了解到 5pb. 最新作品的相关情报，而无法亲身体验。他们比较关心的是像 5pb. 近期的人气作品，比如像『命运石之门』、『秋之回忆 7』，是否有可能在未来发售中文 PC 版?

志仓：嗯……嗯……(苦苦思索状）这个还不知道。考虑到几个负面因素，该计划正在讨论当中。

——我们注意到 5pb. 正尝试着在 iphone/ipad 平台上推出游戏。我们想知道未来像『命运石之门』、『秋之回忆 7』这些作品是否也会登陆这样的移动平台上?



志仓：我想是会推出的。

——请问志仓董事长，5pb. 最近在华语市场连续有所动作，先是到台湾进行参展和宣传，现在又来到了广州。请问现在在中文市场上有没有一些具体的规划以及要推出的作品?

志仓：Xbox360 主机是正式在台湾发售的了，所以会有 Xbox360 版的中文作品推出。但是在中国大陆，Xbox360 主机并未正式发售，所以目前这边仍主推 iphone/ipad 平台。

——在中国有很多您的 Fans，他们都非常喜欢您的音乐。但是想要得到您的专辑 CD 就只能想办法在日本购买。请问您是否有计划将您的个人专辑，如『The Works』系列引进到中国市场发行?

志仓：虽然目前没有此类计划，不过借助 iTunes 去苹果的网上商店购买就行了。

——问一个游戏相关的问题。在『秋之回忆 想君』当中，您曾经参与了目前为止唯一一次配音的工作。请问这次经历给您留下了什么样的感受?

志仓：这事已经过去太久了，也不好说什么。只能说配音是一个很难的工作（笑）。

——最后我们想问志仓董事长的是，此行来到广州，对中国的 Fans 印象如何? 此行愉快吗?

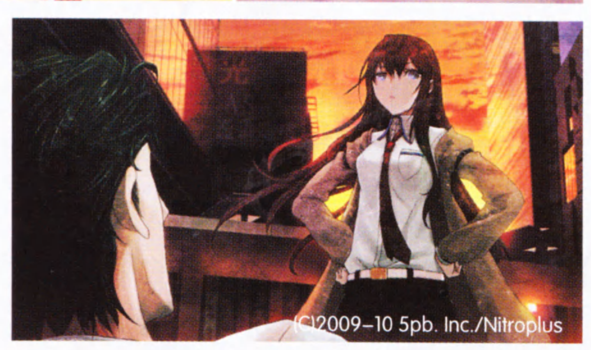
志仓：我想过，究竟中国的 Fans 对自己以及自己的作品有多少了解呢? 结果没想到，大家什么都知道。另外，我发现市场上有很多 iphone/ipad 的行货产品正在出售，如此一来我觉得行得通。你看这里就有一个（指此时笔者用来录音的 iphone)。

——您和 5pb. 未来是否有长期登陆参与此类活动的打算?

是啊，为了配合以后 iphone/ipad 上新作的发售，我还想再来。

——好，那么我们对志仓董事长的专访就到此告一段落，非常感谢!

志仓：谢谢。





▲志仓先生与本文作者的合影

此次专访志仓千代丸给笔者留下了深刻的个性形象。首先就是拥有不老青春的外表，谁也不会想到这个拥有少女杀手年龄外表的人已经有 40 岁了，笔者好不容易才抑制住向他询问保养秘诀的冲动，终究这不是八卦杂志的专访啊。另外志仓千代丸在受访时表现得十分放松活跃，又带有一点恶作剧的感觉，采访首尾间不断吐槽冷笑话，感觉他的心态也如他的外表般年轻。对于中国市场，他显然也做了相当仔细的论证研究。选择了比 PC 平台更为保险也更为节约成本，但却有很大潜力的 iphone/ipad 平台来推出 5pb. 的全新中文作品。而直言“自己企划的作品中剧本写的就是自己”无疑是此次访谈的最大爆料。玩过 5pb. 科学幻想系列作品的玩家都知道，在初代作『ChaoS;HEAd(混沌思绪)』中的主人公是一个标准死宅，而二代作『Steins;Gate(命运石之门)』中的主人公则是重度中二病患者。这是否也说明了志仓先生的外表下包含了这两种极有特点的灵魂呢?（笑）。下期笔者将会带来此次在广州两天间与 5pb. 的各位 STAFF 公开与私下互动的更多猛料，请千万不要错过哦。▲



東方百合郷にようこそ！

YURI IN TOUHOU PROJECT

——漫谈东方百合之系谱（三）永夜抄篇 上

■文、部分图片提供／石马戒严

光阴似箭日月如梭，不知不觉东方百合的话题已经从『红魔乡』『妖妖梦』谈到『永夜抄』了。『永夜抄』可以说是东方系列中最百合的一作，且不说官设中几个强力Boss之间萌到令人肝儿颤的（百合）关系，单是拿出四个诞生自『永夜抄』的自机组CP，就足以傲视群芳了。

『永夜抄』的CP与『妖妖梦』一样具有强烈的和风印象，且呈现多角关系的趋势，5面之后几乎所有的Boss都是拥有“翅膀”的人生赢家。由于『永夜抄』可说的话题实在太多，所以笔者打算分成两期来介绍，本次的重点是东方百合界的两大宗——结界组和咏唱组，以及『永夜抄』中较为小众的CP，至于永琳、辉夜、妹红、慧音之间错综复杂的四角关系就放到下期来介绍。

那么，就让我们一起来感受一下『东方永夜抄』的百合魅力吧！



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：迷肘
出自：『爱丽丝梦游幻想乡』(萌少女领域)
http://moesyoujyo.blogbus.com/



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：谜肘
出自：『盈月史记外传壹·东方梦食天籁』(右手定则 x 盈月 project)
http://rhr-works.com

【神社境内深处的浪漫】

ゆかれいむ 八云紫 X 博丽灵梦

NICO 检索 TAG：ゆかれいむが俺のロード

不像其他大多数是同人作者 YY 出来的东方配对，官方设定中的**ゆかれいむ**就已经有足够的想象空间了。笔者有一位友人甚至还说，即使结界组有如此多的二次创作，最让他喜爱的始终还是 ZUN 的原设。Pixiv 与 NICO 的百科上"**ゆかれいむ**"的条目更是史无前例的详实，与其他东方 CP 可以明显地区别开来。能与**ゆかれいむ**如此内容丰富的百合条目相媲美的，大概只有『光之美少女 Fresh』中"**ラブせつ**（爱 X 刹那，这一配对在 Pixiv 百科上的条目也是详尽得可以，官方脑部齐上阵，编写词条的人用实际行动告诉了大家什么叫做爱！）"。

言归正传，虽然**ゆかれいむ**得以成为 CP 是由于两人在『永夜抄』中结成了幻想之结界组，但要细数她们的百合史还得从头谈起。看过『永夜抄』体验版的文档就知道当时 ZUN 一起构思了『红魔乡』、『妖妖梦』、『永夜抄』三部曲，他希望在『永夜抄』中用人类与妖怪的组合来制作自机组，可是突然拿一个新角色与灵梦合作未免太唐突，于是 ZUN 在『妖妖梦』中于 EX 之外又设计了 Phantasm 关，让紫作为 Ph 关的 Boss 登场。为了与灵梦搭配，紫从造型到能力再到性格都设计成能与灵梦形成鲜明对比的样子。ZUN 云："紫与灵梦在能力上相互重叠，于是性格上给她们设计了一个不食人间烟火的共同点，为了跟灵梦搭配所以成了现在的样子，紫的形迹可疑也是出于同样的考虑。"像这样 ZUN 会公开说新角色是为了主角灵梦而准备的，在诸多的东方人物里，紫是惟一的一位。

『妖妖梦』中的ゆかれいむ

两人初次见面是在『妖妖梦』，从对话可知紫从很久以前就认识灵梦，通关之后灵梦的手玉还被紫拿走了。

『萃梦想』的ゆかれいむ

到了『萃梦想』时代，紫与灵梦开始熟络起来，对谁都是一副冷冰冰样子的灵梦却会在紫面前露出傲娇的一面，具体可以参考『萃梦想』灵梦剧情的 Stage4。紫带着上好的酒（据说是 90° 的直角酒 = =）赶去赴宴，路上偶遇灵梦——

灵梦（冷冷地）："有叫你参加宴会吗？"
紫："哎呀，叫了呀～"
灵梦："没有叫吧。"
紫："真是的，大家真过分。不当我是好朋友了吗？"
灵梦："说到底。不知道你在哪里住，又只会给人添麻烦。"
紫："下次，要带你去我家吗？"
灵梦："说起来，你在计划着什么。这次的连续宴会和妖雾也是你干的吧？"
紫："哎呀，就算没有被叫到也没有空去做那些事呀。"
灵梦："太可疑了。说到底一直都是可疑的。没有需要的时候总是会出现。有需要的时候却不出现……"
紫："哎呀，有过需要我的时候吗？"
灵梦："没有！"

这段对话让灵梦的傲娇性格展露无遗，紫面对灵梦的抱怨恰到好处的吐槽也让人忍不住 2828（**にはには** =2828，形容忍不住偷笑的样子，多见于 NICO 的弹幕中），乃至后来绝大多数的二设都从这段对话里汲取了养分。如果**ゆかれいむ**不是在探讨幻想乡本质的严肃作品中登场，那么紫与灵梦的配对十有八九是这种腹黑御姐调戏傲娇少女的模式。

到了紫的剧情 Stage5，紫一边哼着歌一边晃悠悠地路过博丽神社，顺便调戏一下灵梦——

紫："那边路过的巫女小姐。可以稍微耽误你一点时间吗？"
灵梦："啊？今天又是玩哪出？还有，路过的人是你吧？"
紫："哎呀，会在那点上吐槽的，灵梦是第一个呀。"

而在幽幽子的剧情模式中，当她傍晚路过博丽神社，以"早上好"问候灵梦时，灵梦只是淡然地回了一句"晚上好"，华丽地无视了幽幽子。由此可知，灵梦可以不理会其他人装疯卖傻，但却会对紫吐槽，可见紫在灵梦心中是相当特别的。

在帕秋莉的剧情，灵梦在与帕秋莉谈到紫

的时候，莫名其妙地抱怨了一句："不想那家伙出现的时候就经常能看见。"结果这句话被神出鬼没的紫听到，她抓住这个机会调戏灵梦："哎呀，我不认为你有想要我在的时候呀。"帕秋莉看着突然出现的紫，问她："什么啊。原来你是住在神社的。"紫顺着话答了一句："我是住在神社的。"——在帕秋莉的剧情部分穿插的这段对话，一方面是回收了"灵梦到底有没有想紫在的时候"的伏线，另一方面有关紫最后说她是住在博丽神社的话，与『绯想天』中那句"我的神社（博丽神社）"对照起来看，也是饶有趣味的。而且从『绯想天』的某些台词中，也可推断紫对于神社的了解要更甚于灵梦，再加上灵梦与紫对战后的战胜台词是："这人啊，总是在别人忙的时候出来打扰……下次不要再来了。"对于紫来不来总是反反复复介意的灵梦，还真是傲娇得很！

『永夜抄』的ゆかれいむ

为了解决永夜抄的异变，灵梦与紫组成了"幻想之结界组"，一路上充斥着两人意气相投的吐槽。譬如在见到永琳之时，灵梦问紫是不是只要打倒了永琳就大功告成，紫回答："就是因为老那样你才被人说成是傻瓜呢。不过大正解。博丽灵梦所言的全部都正解呢。"两人的关系之亲密，紫对灵梦的溺爱之深昭然若揭。此外『永夜抄』中两人使用的符卡彼此相似，譬如灵梦的"**夢符「二重結界」**"和紫的"**境符「四重結界」**"。值得注意的是灵梦的"**大結界「博麗弾幕結界」**"是学习紫的"**紫奥義「弾幕結界」**"，与喜欢偷学别人的魔理沙不同，灵梦具有与生俱来的天才与能力，"**大結界「博麗弾幕結界」**"是灵梦惟一一张学习他人的SC，由此也可见灵梦虽然表面上对紫冷淡，实际上却十分敬佩她。

地灵殿的ゆかれいむ

在『地灵殿』中，紫与灵梦再度结成结界组去地底解决异变，在Stage4中灵梦遇见了会读心术的觉，灵梦的想法在觉面前无所遁形。当灵梦嘴上说"谁会真的相信妖怪说的话啊！"时，觉却读到了灵梦的心："但是你却相信了鬼的话，还信赖地上的妖怪（紫），你对那个妖怪的记忆我也看得很清楚哦。"

ZUN会在设定中明言灵梦对谁"信赖"，而且此人还是形迹可疑的紫，即使不用百合的眼光来看也足够叫人惊讶了。『永夜抄』的文档中曾这样形容灵梦——"她从不会把任何人当成是同伴。即使周围有很多人类和妖怪存在，即使一起行动，也常常是自己一个人，实际上是个冷漠的人也说不定。"ZUN执笔的小说『六十年一遇的紫香花』中，亦有灵梦说紫的话不能相信的台词。从『永夜抄』到『萃梦想』再到『紫香花』和『地灵殿』，神主一点点地让我们看到了灵梦的变化，也知道了灵梦还是有口是心非的一面，毕竟觉读到的是灵梦的心。

至于在使用萃香和文装备时，灵梦会抱怨她们借走了自己的阴阳玉，在紫装备时却看不到类似的抱怨。不管灵梦信赖紫还是尊敬紫，总之紫在灵梦心里是很特别的。

『香霖堂』的ゆかれいむ

『香霖堂』的第11话『超越紫色的光芒』中，魔理沙想找紫借点燃料，于是问灵梦知不知道紫在哪儿——她认为灵梦肯定知道紫的住处。谁知到灵梦只是傲娇了一句："我才不知道呢。她住的地方我也不知道，然后我不想让她来的

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：ELNA
出自：「幽乐墨樱坠 --Sakura in symphony」（U235）
http://u-235.blogbus.com



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：迷肘
出自：『蕾咪大小姐不受伤』（蕾米阿姨）
http://remiliascarlet.blogbus.com/

时候她偏来神社里，我不想让她来的时候她又不来。”面对灵梦逻辑不通的话，魔理沙准确地找到了吐槽点：“……原来你一直就不希望她来啊。”接下来两人聚在一起研究怎样能把紫找出来的方法，这个方法只有灵梦知道，就是把博丽大结界弄稀薄，这样的话紫肯定马上出现。尽管这样做会惹紫生气，不过对灵梦和魔理沙来说，危险这个词的抑制力几乎为零，接下来两人用这个方法成功地召唤出紫，并不出所料地挨了她一顿骂。

在探讨“八云紫”这个名字来源的『八云立之夜』中，紫让灵梦去修行，灵梦只得乖乖听她的话去练功（参考**『儚月抄』**，可知此时紫让灵梦练功是为了入侵月之都做准备，『香霖堂』是为此情节埋下了伏笔。其实『香霖堂』中还有不少提示未来情节走向的伏笔，有些已用到，有些尚未用到，这里便不深入解析了），不管怎么选择，博丽巫女只能听命于紫。听完灵梦的抱怨，霖之助告诉灵梦既然她叫了“八云紫”这个名字，巫女也只能“唯命是从”，接下来霖之助从神话、传承、民俗、说文解字等方方面面来解读“八云”与“紫”的内涵——

八云这个词很少单独使用，大多和作为神明之胜地的出云国挂在一起，而八云紫中的八云取自“八云涌立兮、出云清地八重垣、欲笼妻于此、遂造出云八重垣、在此八重垣之中”，这句话的大意是说“在重重叠起的美丽的云彩所重重围绕的出云之国中，为了让我的妻子奇稻田姬隐居，我造了有重重栅栏围着的家哦”。所以八云这个姓氏，跟表示境界的“紫”合在一起即为“把神明关在里面的坚固的围墙”之意，把神明换为巫女的话简直就成了幻想乡的构图。霖之助在说完这些之后感叹了一句，“紫绝对不会让巫女逃出幻想乡的”，灵梦听完他的话陷入了沉默，霖之助猜想她应该是想起了很多与此有关的回忆。

同人中的ゆかれいむ

正是因为灵梦与紫与幻想乡的构成有如此千丝万缕的联系，据此引申出的与幻想乡的构建或破灭有关的**ゆかれいむ**悲恋物语不胜枚举。此类作品不光描写灵梦与紫的故事，往往还牵扯到了灵梦的前世或灵梦之前的历代巫女（『幻想乡风土记』有提到灵梦是第十三代巫女，只是不知这十三代是指从幻想乡建立算起还是从博丽大结界张开算起），紫作为幻想乡的守护者与博丽大结界的构建者，自然与代代的博丽巫女都有过交往。

在二次创作中，紫多半和初代巫女或灵梦的前代产生过不一般的感情，然后这种感情延续到了灵梦身上，再加上人与妖怪寿命之差的悲剧渲染与那种前世今生的因缘宿命，让与此相关的**ゆかれいむ**创作总是笼罩着和风传奇的色彩。有些极端份子甚至认为其实代代的博丽巫女都是紫与前代巫女所生的女儿，反正幻想乡是个可以接纳一切的地方，女女生子也不是啥稀罕事，跟由衷热爱幻想乡的紫在一起养育下一代，总比巫女被不知从哪冒出来的野男人NTR来得好接受点。

只不过，神主在**『儚月抄』**里已经基本否定了巫女的血统继承制（旧作中有提到博丽巫女是血统继承的，不知为何神主要推翻这一设定，难道是想彻底排除巫女为了生孩子不得不被男人那啥的可能性么？）。尽管血统继承制的依据不像之前那般牢靠了，可在**ゆかれいむ**的作品中，“博丽巫女”源自血缘的一脉相承的创作习惯依然根深蒂固。有人说喜欢**ゆかれいむ**

其实更像是喜欢紫 X 幻想乡，或是灵梦 X 幻想乡。毕竟她们是与幻想乡关系如此密切的两个人。

有了坚实的原作基础做后盾，**ゆかれいむ**的二次创作堪称东方百合的一大宗。除去基于寿命差、“博丽巫女”与“幻想乡的管理者”等等设定创作出来的深入探讨幻想乡的严肃题材（ZUN 给紫的评价是“没有像她那样真挚对待幻想乡的人，亦没有像她那样深爱幻想乡的人”，再往深一点想到巫女是作为幻想乡的象征而存在的，那么为何会有如此多紫与灵梦配对的作品也就不难理解了），多半的作品着力于刻画“爱灵梦爱到无可救药的紫”与“追逐着紫背影的灵梦”。此外根据原作灵梦的傲娇形象创作的“喜欢紫却无法坦率的灵梦”与“神出鬼没将灵梦玩弄于股掌之上的紫”的作品，在 pixiv、同人志与创想话（东方小说投稿网站）也十分常见。

再拓展一点说，“紫 = 梅莉”是得到了某部分官方承认的设定，二次创作里将紫与梅莉当成同一个人的作品很多。既然梅莉对应的角色是紫，那么很自然会联想莲子对应的角色又是谁？是灵梦吗？且不说紫的正体，灵梦的出身也存在着许多疑点，于是在“梅莉 = 紫”的作品里，往往会用某种对应关系把莲子与灵梦联系起来，特别是将莲子解释成幻想乡的初代巫女（关于这部分内容的详细可以参考刊载于『二次元狂热』19 期上笔者所写的秘封组考察文），所以其实许多喜欢秘封组的人会同时喜欢**ゆかれいむ**，反之亦然。不少同人作者就同时画过秘封本与结界本，像是**いよかん**。与镜花水月。



ゆかれいむ二次创作相关



DOUJIN WORKS LINK

▶等待的人来了。

出品：PERSONAL COLOR
作者：桜庭友紀



桜庭友紀是东方百合界的神人，她出的所有本子都是百合言情本，以细腻见长，尤其擅长描摹那种如诗的少女情怀；看**桜庭**的本子，总有种琼瑶上身的错觉，但又没有那些矫揉造作的痕迹。她笔下剧情的进展含蓄温婉，充满了治愈的气息，仿佛不仔细看感情就不存在一样。这本『等待的人来了。』是**桜庭友紀**的代表作，画的是她的本命 CP **ゆかれいむ**，故事很平淡，中心思想是一支茶杯引发的百合——

又是一年春来早，灵梦一边清扫庭院一边思念某人。去年也是这个时候，那个冬眠醒来的大妖怪跑来神社喝茶，自己则拿出了专门为她准备的茶杯招待她。本是如此难以启齿的少女心事，没想到却被她轻易识破，于是只能口是心非地回了一句，“那是你记错了吧。”春暖花开正是召开宴会的好时节，可是不管怎么热闹，某人不在就好像少了点什么，心事重重的灵梦独自坐在树下，拿出那只紫专用的茶杯睹物思人。不想这一切早已被躲在境界里的紫看见，突然现身的紫让灵梦又羞又怒，面对闹起别扭的灵梦，紫温柔地宽慰她，“我一直都在等待着今年和你一起喝茶啊。灵梦……明年也为我准备这个（茶杯）吧。”……这就是**桜庭**式的百合，细腻、含蓄、隽永，读完之后一直都有淡淡的感动洋溢在心头。

▶以公事之名

出品：PERSONAL COLOR
作者：桜庭友紀



『以公事之名』是**桜庭友紀**的**ゆかれいむ**百合第二作，如果说前作是一支茶杯引发的百合，那么本作就是以扇传情。故事一开始，文跑到神社骚扰灵梦，跟她谈起了折扇中隐含的寓意：将扇放在唇边意为"借你的唇一用"，代表求吻；张开扇面紧贴胸口，则是为了向心仪之人表达爱意。文说完就追问灵梦紫有没有做过这些动作，灵梦摆摆手，"谁记得这些啊！"……

把八卦的天狗打发走之后，灵梦回到自己房间，谁知紫早就等在那里。博丽的巫女必须对任何事务都平等以待，决不允许有例外出现，这是古训中教导灵梦的处事原则，可是唯独在见到紫的时候，灵梦无法保持内心的平静。看着在一边跟自己生闷气的灵梦，紫拿起扇子轻轻放在唇边，对于紫的暗示，灵梦只是平淡地告诉她，"我觉得你还是对能回应你感情的人这么做比较好，你看过那本古训，应该知道我（应该对任何人公平）的立场。"紫没有理会灵梦的拒绝，她兀自说到，"要求公平的是博丽之巫女，不是你，我一直想见的人是灵梦，想把心意传达的人也是灵梦。"最后灵梦终于对深深理解自己的紫敞开了心扉，漫画中的两条线索——折扇中隐含的寓意与博丽巫女必须对任何事物平等以待的原则交织在一起，化作灵梦一个深情的举动：她拉过紫手中的折扇，扇面紧贴在自己胸口，此中的深意，早已不言自明。

▶博麗春画事件

出品：PERSONAL COLOR
作者：桜庭友紀

几年前，**桜庭友紀**就一直嚷着要画一本**ゆかれいむ**的啪啪啪，时光流逝，日本首相都走马观花地换了好几茬，**桜庭友紀**的**ゆかれいむ**工口本依然不见踪影，直到去年底的C77，『**博麗春画事件**』的诞生才让**桜庭**得以兑现了自己的诺言。既然**桜庭**是一位正统派的百合作者，那么她笔下的工口自然也是走正统派的路线，不过早年**桜庭**画的百合工口里，攻方基本都是不脱衣服的，这次却意外地让紫秀出了好身材（您看得真仔细）。故事也与**桜庭**一贯喜欢借物传情的风格一样，主角则是外面世界的工口漫画……紫故意装作忘记的样子将一堆工口漫画留在神社，在引起灵梦的好奇之后成功推倒了她。虽说只是一本工口本，却依旧不改**桜庭**式含蓄的言情之风，**桜庭友紀**也不愧是东方百合之神，不管正常还是工口都能驾驭得游刃有余。

▶不合时令的夏之歌

出品：いよかん。
作者：ほた。

与**桜庭友紀**一样，**いよかん。**也是一位不折不扣的**ゆかれいむ**控，他控**ゆかれいむ**的程度之深天地可证日月可鉴。早年他 Pixiv 上收藏的全是**ゆかれいむ**，直到近来才慢慢开始出现一些别的图。跟**桜庭友紀**一路言情走到底的单一风格不同，**いよかん。**可以驾驭从讲述幻想乡波澜壮阔之历史的严肃作品到温柔细腻的百合小品等各种题材，最近他还积极往商业发展，不仅在百合杂志『**つぼみ**』上投稿漫画，还出版了工口单行本。

这本『不合时令的夏之歌』是**いよかん。**第一次画结界本，也是他的代表作之一。作品篇幅不长，那种含蓄言情剧的调调颇有几分像**桜庭友紀**，但是**いよかん。**比**桜庭友紀**更文艺些，不单用秋日里念及盛夏的热烈与蝉儿转瞬即逝的生命比喻应当珍惜的感情，还让紫咏起和歌向灵梦传情。短短的十几页篇幅，却让人读完后回荡着悠长的余韵，尤其是在细节上，很值得仔细推敲，**いよかん。**这位作者深刻的功力由此可见一斑。



▶神社境内深处的浪漫

作者：いよかん。+みずたたき

『神社境内深处的浪漫』是**いよかん。**与**みずたたき**共同完成的，可以算是**いよかん。**这位结界组作者风格最成熟的一本结界本，比之前作『不合时令的夏之歌』更为含蓄，也更为文艺，作品中用到的比喻比比皆是，需要看好几遍方能体会到作者的深意。

这篇漫画不大像是百合本，更像是一篇散文，抑或是饱含深情的盛赞秋日美食与景致的风物诗，**いよかん。**用许许多多的细节为大家展示了何为"神社境内深处的浪漫"。袅袅升起的炊烟，在寒意渐深的傍晚堆起银杏叶烤栗子，感叹一番"秋日的天空与女人的心"，"桃栗三年柿八年，柚子九年方长成。灵梦你要何时才能开花结果呢？"这样的意境，又怎能不叫人心醉？



▶真爱无价 紫灵恋

出品：いよかん。
作者：ほた。



为了表明自己是个地道的结界控，**いよかん。**甚至出了一本本子，名字叫“**ゆかれいプライスレス**（Yukarei Priceless”，直译为“紫灵CP是无价之宝”。由于此名实在太厨，笔者还是借用了通用的译名“真爱无价 紫灵恋”。虽说本子名很红果果，但里面的内容意外地中规中矩，主线情节也很简单。紫借故赖在灵梦的神社（灵梦表面不愿意，实则很高兴，简言之要傲娇），当两人发现吃的东西没了时，紫就开了个境界，带灵梦周游日本列岛，采购各地美食。接下来紫和灵梦做了一大桌子食物，却发现根本吃不完，正当两人处于谈情说爱的暧昧气氛时，魔理沙和萃香出来大闹要开宴会，灵梦红着脸对紫说，“我果然还是喜欢安静的时候呢。”如此这般，**いよかん。**笔下**ゆかれいむ**的含蓄之美，是需要好好琢磨方能体会的。

▶八雲夢枕語

出品：ClearBook
作者：ヤマグチタカシ



这本『**八雲夢枕語**』中的“紫妈”是名副其实的紫妈！开篇作者用几张彩图简要回顾了紫与灵梦的情史，从暗中注视幼年灵梦的成长，到『妖妖梦』的初遇再到『永夜抄』结界组的共同战线，紫对灵梦怀抱的是一种特殊的情感，亦母亦友亦恋人。接下来是紫照顾生病的灵梦的剧情，望着灵梦生病的样子，紫想起了小时候的她，也想起了自己背负的责任——守护幻想乡与幻想乡的巫女（PS：16P出现的疑似ZUN的人物是亮点），本来两人的关系就有着浓重的宿命感，纵然有一天会被人与妖怪的寿命之差分开，但求此刻的安宁便已足够。

▶Another Roses

出品：LETRA
作者：滝太郎

『Another Roses』这本漫画描写的又是一个紫对灵梦的养成计划。为了试探一下灵梦是不是能成长为优秀的巫女，紫在灵梦还是一只萝莉的时候对她设下了一场考验：在灵梦厌倦巫女被排除在普通大众的生活外而心生动摇之时，紫利用自己操纵隙间的能力将灵梦带到了结界外的另一个世界。在那个世界里，灵梦不用承担巫女的责任，能与人平常自如地相处，可是灵梦最终却发现那个陌生的世界并不是自己所渴望的乐园，甚至连与生俱来的飞行能力都丧失了。

孤独无助的灵梦哭着请求紫将她带回幻想乡，并跟她约定要做一个称职的巫女，只要遵守了这个约定，总有一天两人一定会再相见。若干年后，紫又带着与当年见灵梦时一样的红蔷薇花束来到神社，问到，“你还记得吗？这束花是对你遵守了和我之间的约定表示的感谢！”望着眼前一脸得意的紫，灵梦傲娇地赏了紫一个耳光，“我最讨厌红蔷薇了！”说到底，在腹黑的紫面前，灵梦也只能做个傲娇了！

LETRA presents Touhou Fanbook
"Another Roses"
The story of the past of Yukari and Reimu.
ANOTHER ROSES

▶Phlox × Crocus

出品：世界地図は血の跡
作者：jude

虽说紫与灵梦的悲恋物语是各类小说中常见的题材，可是在同人本的创作领域其实并不多见。这本『Phlox×Crocus』便是一部少见的借由**ゆかれいむ**牵扯到死生观与幻想乡的作品（由于是工口本，肯定不能放在DVD中，所以还是老规矩，请有兴趣的朋友照信息栏按图索骥）。

标题中的“Phlox”是夹竹桃，花语为“接纳你的愿望”；Crocus则是红番花，据说它是缠住甜蜜恋人的花，花语是“等候着你”。故事中的紫爱上了身为人类的灵梦，可是这种关系越深，对幻想乡造成的伤害就越大，最后演变成两个人只能活一个的局面。灵梦在雨中拥抱紫，告诉她，“如果一定要让我选择没有你还是没有我的幻想乡，那么我只能说没有你在的世界，我活不下去。”可是紫却要灵梦吃掉她，然后活下去。“请忘记这一切，与人类相恋、与人类结婚、与人类一起养育后代，再见、对不起、还有感谢……”幻想乡又恢复了往日的平静，那次的事件仿如那场大雨一样没有留下任何痕迹，如今春天已经结束，那个强硬却又温柔地爱着巫女的住在隙间的妖怪，早已与两人相遇的春天一同远去。

▶【東方手書き劇場】「迷路」

NICO编号：sm9360283

不管看了多少次，笔者总是会被这个MAD感动，奥华子动情演唱的『迷路』配合着画面响起，随剧情进展到高潮时，让人忍不住泪腺崩坏。

故事一开始，紫便已经死去，她为了阻止幻想乡的崩坏，不惜以生命作为代价。紫的离去让灵梦每天都生活在了痛苦的回忆中。有一天，灵梦在打扫神社储物室时无意中发现了一本叫『博丽禁书』的书，书中详细记载了可以起死回生的“**禁術 博麗夢幻回生**”的使用方法，只是要复活一个人必须要付出与之同等的代价，而这个代价就是博丽结界。为了再次见到紫，灵梦决心不惜任何代价，就算要与全世界为敌……灵梦的举动引发了一场幻想乡大战，最后在众人的夹击之下灵梦放弃了这个疯狂的想法，坚强的她也终于扑倒在魔理沙怀里痛哭失声……

▶縁側には三人で座りましょう

作者：yamamo

『縁側には三人で座りましょう』是一篇很值得一看的**ゆかれいむ**小说，文中探讨了幻想乡的本质与巫女的继承制，当然多半是作者的捏造设定。虽然那些设定不太有令人信服的力量，但放在刻画**ゆかれいむ**之间深刻感情的背景下来看却也叫人颇为动容。

在作者的笔下，博丽大结界的中枢是一个受圣树之力制御的奇迹空间，历代的巫女成年后都要来到树下接受圣光的沐浴，孕育下一代的博丽巫女。只不过孩子出生之后必须杀死前代巫女，以保证能完整的继承博丽大结界的力量，这个残酷又艰巨的任务代代都是由紫来完成的。时间跨入博丽灵梦的时代，与先代们一样，灵梦也到了履行自己使命的时候。灵梦曾经问过紫三个问题，第一个是，“你和幻想乡，你会选择哪个？”紫回答“幻想乡”；第二个是“我和幻想乡，你选择哪个？”，紫回答，“我选择你？”第三个是“我和孩子，你选择哪个？”整部作品就是对这三个问题的提问与回答。在最后，过去的圣树随着外部世界核子大战的结束而消亡，新生的嫩芽给幻想乡带来了新的希望，灵梦的腹中又孕育出了崭新的生命。未来会有一天，能三个人坐在屋檐下，安静地喝茶聊天……惟愿岁月静好，得一人白首同心到老。

YURI IN TOUHOU PROJEC

【星空浪漫主义者】

マリアリ 雾雨魔理沙X爱丽丝
NICO检索TAG：マリアリが俺のジャスティス

与**ゆかれいむ**一样，**マリアリ**也是东方百合中的一大宗，且是毫无争议的人气最高的东方CP。早年那首洗脑力超强的电波歌『**魔理沙は大変なものを盗んでいきました**』不仅火了IOSYS，更让**マリアリ**这一对CP随着“上海上海、蓬莱蓬莱”的洗脑萌音深入每一个东方控与非东方控的心里。由于**マリアリ**的创作相对于其他CP来说较为容易，往往不需要多么深入地了解东方设定就能画出上乘的百合甜本来，这无形中也为**マリアリ**的传播起到了推波助澜的作用。再加上两人本身具有的高人气，随处可见的百合美图，与爱丽丝乃魔理沙正宫娘娘的江湖传闻，一波又一波的潮流一齐让**マリアリ**坐稳了东方中人气之CP的宝座。

魔理沙与爱丽丝的初次见面是在『妖妖梦』，当时ZUN对于两人关系的设定是“犬猿之仲（猴子与狗的关系，比喻水火不容）”，第一次见面就互相看对方不顺眼：爱丽丝觉得魔理沙是个“野魔法使”，魔理沙则吐槽爱丽丝说她是“温室魔法使”，中看不中用，总之两人的关系不甚和睦。到了『永夜抄』，由于同是使用魔法进行攻击的魔法使，神主让她们结成了“禁忌之咏唱组”，一同去解决永夜抄的异变，此时神主对她们关系的设定依然是“交恶”。月亮的异常给爱丽丝造成了严重影响，于是她委托习惯了解决异变的魔理沙与自己一同出发，报酬是人类难以得手的魔导书，假如得到了Bad Ending，爱丽丝会一边燃烧着复仇的火焰，一边睡倒在魔理沙的旁边，因为她知道只有睡眠充足之后才能让事态往好的方向发展。

大概是『永夜抄』Bad Ending中这个同寝的捏他，点燃了无数粉丝的妄想力，不管ZUN几次三番的在一设中言明魔理沙与爱丽丝关系很差，依然无法阻止人们旺盛的想象力。『地灵殿』时代，爱丽丝再次与魔理沙结成“咏唱组”出战，为了延续魔理沙后宫大魔王的传说，神主还将帕秋莉与河童正式划归了魔理沙后宫（口胡）。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：箱入猫姬
出自：『爱丽丝梦游幻想乡』（萌少女领域）
http://moesyoujyo.blogbus.com/

在マリアリ的二次创作中，爱丽丝多半不是傲娇就是得不到魔理沙而黑化的病娇，魔理沙则是一个不解风情的恋色小偷，不少同人的创作也将魔理沙与爱丽丝之间人类与妖怪的寿命差作为刻画重点。

マリアリ二次创作相关

DOUJIN WORKS LINK

▶魔理沙は大変なものを盗んでいきました

NICO 编号：sm511

对于『魔理沙は大変なものを盗んでいきました』如何有名已经无需赘言，歌名的来由是1979年上映的剧场版『鲁邦三世 卡里奥斯特罗城』中钱形警部的名台词，“いえ、奴はとんでもないものを盗んでいきました”（不，那家伙偷了很重要的东西），歌中用到了妖妖梦中3面道中曲『ブクレシュティの人形師』与爱丽丝的主题歌『人形裁判 ~ 人の形弄びし少女』，编曲者是IOSYS的ARM，演唱者是能唱出很萌的电波声的miko。话说miko还凭借这首歌登上了2008年Animelo的舞台，可惜悲剧了（说起来从NICO走红的歌手上Animelo基本都杯具，像是miko和佐仓纱织，今年masayoshi要带nomico去Animelo唱『Bad Apple!!』，光是想一想就觉得“悲剧啊”= =）。从这首歌引申出去的“盗んでいきましたシリーズ”在NICO上也拥有很高的人气。



▶アリス→デレ【PV風】

NICO 编号：sm6267095

在『魔理沙は大変なものを盗んでいきました』大获成功之后，IOSYS又拉上miko来唱了这首爱丽丝傲娇曲『アリス→デレ』，用到原曲依然是『ブクレシュティの人形師』和『人形裁判 ~ 人の形弄びし少女』。歌曲收录在专辑『東方河想狗蒼池』中，NICO上流行的PV并非IOSYS的官方作品，而是热心听众まく所做。歌词唱的是傲娇爱丽丝面对魔理沙明明喜欢得不得了却无法坦白的心情，PV也用一幕幕场景描绘了爱丽丝纠结的少女心事，最后魔理沙用真诚与热情让爱丽丝敞开了心扉，两人一起度过了一段幸福快乐的日子……只不过PV最后，是爱丽丝身穿丧服神色凝重地站在魔理沙墓碑前的画面，不知为啥明明是首很欢快的歌曲，作者却要硬扯上寿命差，给魔理沙与爱丽丝安排了这样一个灰色的结局。

▶マリアリで星色夜空。

NICO 编号：sm7176237

『星空夜色』是いえろ~ぜぶら与電開製作所共同制作的歌曲，原曲是魔理沙的主题歌『恋色マスタースパーク』，演唱者是藤宮ゆき。歌曲的音速比原曲放缓了许多，第一次听的人很难听出来这是哪首原曲的Arrange，加之以星空为印象的Piano音色与藤宫美妙的高音（通称：藤宫高音），让『星空夜色』博得了大众的一致认可（笔者一直觉得『星空夜色』的副歌部分太像美勇传的『紫阳花爱物语』，从编曲到节拍简直一模一样，日本的Fans也与笔者有同感，在唱到副歌部分的时候，视频上出现了“ユラリユラリ揺れる想いは、花びらに重なるように”的弹幕，这句是『紫阳花爱物语』副歌部分的一句歌词，没听过『紫阳花爱物语』就不会看出这个捏他）。

歌词的内容主要描写的是“深爱爱丽丝的魔理沙心事”，并且将魔理沙设定为白天傲，晚上娇的傲娇。爱丽丝是傲娇的マリアリ的作品很常见，而魔理沙是傲娇的却并不多见，词作者芳葉也冒出了一些很厨的发言“这是マリアリ哦www”，“爱丽丝是傲娇很好接受…不过这首歌是魔理沙当傲娇”。PV中也延续了歌曲中魔理沙傲娇的设定，一一回顾了マリアリ从永夜抄到地灵殿的情史（其实是魔理沙的傲娇史www），像这样，偶尔撇开思维定势来换位思考也是很有趣的吧。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：箱入猫姬
出自：『爱丽丝梦游幻想乡』（萌少女领域）
http://moesyoujyo.blogbus.com/

▶Heart By Heart

出品：悠久機関車
作者：十夜

悠久機関車这本『Heart By Heart』是一本マリアリ的小甜点，里面给出的是マリアリ最常见的相处模式，爱丽丝无法对自己坦率的傲娇与魔理沙的真诚热情都刻画得很出彩。故事说的是魔理沙来找爱丽丝玩，并且邀请她去今天晚上的宴会。谁知到爱丽丝完全没有要去的意思，自讨没趣的魔理沙只能独自去参加宴会。魔理沙走后爱丽丝一个人在家生闷气，一下子怪自己不该对魔理沙那么冷淡，一下子又嫉妒魔理沙人缘好（她不想去的很大一部分原因是不想看到魔理沙在宴会上左右逢源的样子），正在爱丽丝耍小性子之时，魔理沙突然出现在眼前，“宴会去是去了，不过没什么意思，因为爱丽丝你不在那里。”接着拿出从宴会上偷来的酒邀请爱丽丝品尝，想要尽兴并不需要太多人，两个就已经足够了！



▶ Alice in Wonder White World

出品：**ファンシー★忍者**

作者：**花木拝**

这本漫画画的是『地灵殿』之前的**マリアリ**，本子名“Alice in Wonder White World”化用了了名著“Alice in Wonderland（爱丽丝梦游仙境）”。当年『地灵殿』刚推出的时候，某些幻想中毒者看到魔理沙身上那个少女趣味十足的披肩，便开始 YY 是爱丽丝给她做的，而这本漫画则将这种妄想进行了具现化。最后魔理沙指着衣服上缝着的“for Marisa”的字样问爱丽丝这是不是为她做的，换来了爱丽丝一顿猛 K，果然揭穿傲娇的后果是很严重的。

▶ 人偶师与白黑魔

出品：PERSONAL COLOR

作者：**桜庭友紀**

之前花了不少篇幅介绍**桜庭友紀**，她最主推的 CP 是**ゆかれいむ**，不过**マリアリ**也是她所喜欢的 CP，可以说是一位结界与咏唱两手抓的画师。这本『人偶师与白黑魔』便是**桜庭友紀**的**マリアリ**本，走的还是一贯的言情路线，只是明显感觉没她画的结界组那么给力。整本漫画就是一个魔理沙与爱丽丝从纠结“人是人他妈生的，妖是妖他妈生的”，你我人妖有别到以啪啪啪陈情的全过程，然后各位读者可以从作品里看到早年**桜庭友紀**画的工口攻是不脱衣服的（被拖走……）。

▶ 与人为何

出品：KFC

作者：YU



KFC 这位作者擅长调配百合甜品，相信看过上期介绍的**パチュアリ**百合系列的都会深有感触。『与人为何』是 KFC 较为早期的一部作品，里面充满了各种少女趣味，对甜度的掌控也比较适中，不会让人产生“好羞耻，好琼瑶”的感觉。

故事从魔理沙来到爱丽丝家避雨开始讲起，浑身湿漉漉的魔理沙一百万个不愿意地换上了爱丽丝的衣服（感觉要被爱丽丝菌从皮肤的表面进行侵犯一样 www），一直很少女的爱丽丝的衣服不怎么适合男孩子气的魔理沙，为了不让衣服显得太奇怪，爱丽丝拿起梳子给魔理沙梳了个可爱又淑女的发型。看着镜子里奇怪的自己，魔理沙生气地弄乱了爱丽丝刚刚弄好的头发，这一举动惹得爱丽丝大为光火，她气得转过身去不理魔理沙。后来又觉得不对劲，等她去找魔理沙时，发现对方正在拿研究双麻花辫的梳法，脸上还冒出奇怪的红团，爱丽丝被吓得不轻，魔理沙又羞又怒地冲出窗外，不想却被惊雷劈个正着……扑街的魔理沙伸出了颤抖的手恳请爱丽丝，“今晚留下我…”poor marisa，今晚该被好好惩罚一下了！



▶ 星空浪漫主义者

出品：**さとうさんち。**

作者：**みやま**

其实**マリアリ**这对 CP 很难有什么浩大恢弘的作品出现，最多的还是小打小闹甜甜蜜蜜的百合本，『星空浪漫主义者』便又是属于此类作品，且还是一本少见的爱丽丝攻，魔理沙受的同人本。作品中魔理沙与爱丽丝的因缘起于旧作时代，当时萝莉爱丽丝被萝莉魔理沙打败，心有不甘的爱丽丝此后一直追逐着魔理沙的身影，等待与她再度交手的时刻。终于两人在『妖妖梦』时代再次重逢，自此摆脱了萝莉时代的青涩，正式走上少女的百合之路（口胡）——不论是魔理沙半夜将爱丽丝拉出来，用八卦炉使出可以变出满天星星的魔法；还是你是天顶的北极星，我是星星的道标北斗七星的浪漫告白，都是一个星空浪漫者独有的爱情表现呢。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：箱入猫姬
出自：『爱丽丝梦游幻想乡』（萌少女领域）
http://moesyoujyo.blogbus.com/

▶ 无法呼吸、此泪化星垂天际、开启你的心、闭上双眼、世界必定在未来之中、情挑少女心、永远

出品：一ノ瀬

作者：たろう

假如说鸩血是**美咲**职人、As-Zadkiel 是**パチュアリ**职人，那么**一ノ瀬**就是**マリアリ**职人。**一ノ瀬**的**マリアリ**系列从 2008 年 7 月画起，一直到去年 12 月的 C77，短短一年时间就出了 7 本**マリアリ**同人，可见这位画师对**マリアリ**的爱。这个系列以魔理沙与爱丽丝贯穿一生的爱情为主线，主要分为了两个部分，前半部分讲的是魔理沙与爱丽丝怎样确定感情的经过，基本上采用的是**マリアリ**本中常见的“当傲娇少女遇上不解风情的套路”。爱丽丝明明很喜欢魔理沙却总是在掩饰自己的心情，魔理沙更糟糕，她非但不明白爱丽丝的感情，还在她面前说自己很在意灵梦。魔理沙的迟钝惹恼了爱丽丝，两人陷入冷战之中，后来魔理沙跑去找灵梦咨询感情问题，最终在别人帮助下认清了自己的真心，确信自己喜欢爱丽丝的魔理沙冲到她家门口表白，爱丽丝当然是喜极而泣，总是擦身错过的两人终于走到了一起。

俗话说相爱容易相处难，就算可以好好相处还要面对相守的问题，更何况人类与妖怪的寿命之差是一个不论如何也无法回避的问题。深知这一点的爱丽丝无法忍受有一天要跟魔理沙分开，于是决定要不择手段也得到蓬莱之药，换来她与魔理沙的永远。在爱丽丝去永远亭的途中，妹红拦下了她，告诫她不要做傻事，因为她根本不可能知道不老不死是多么痛苦的一件事情。爱丽丝最终放弃了想要与魔理沙一同永生的念头，并决心在魔理沙的有生之年陪伴她走完漫漫人生路。

两个人在一起的日子总是如此简单而幸福，许多年过去，魔理沙已经从当年活泼可爱的少女变成了一个迟暮的老人，爱丽丝深知她余下的日子不多了。一天深夜，变回了少女形态的魔理沙拉着爱丽丝的手，带她来到旷野，撒下满天流星向爱丽丝表达爱意。望着流星划过的痕迹爱丽丝淌下了伤心的泪水，而魔理沙也在不知不觉中消失不见了……站在魔理沙的墓碑前，爱丽丝想起了当年的约定：“我说啊…魔理沙，就算到了来世，也还要在一起的吧。”“啊啊，这不是当然的吗。”

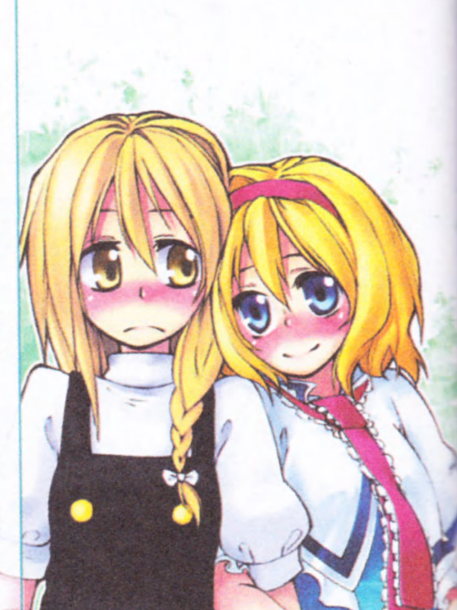
镜头忽然拉远，人们看到了满天的星屑之中，一个少女牵起另一个少女的手朝着前方走去的画面……『大话西游』式的结局虽然用过太多次，但每每总能奇迹般地慰藉人们内心深处那挥之不去的惆怅。











【昭和时代的乡村爱情】

もこみす 藤原妹红 X 米斯蒂娅

NICO 检索 TAG：もこみすは恋の八目鰻

有段时间，Pixiv 上的画师很热衷给妹红找搭配对，除了正妻慧音与小三辉夜这一对翅膀之外，又把芙兰朵露拉来跟妹红配对，理由是想看看可以破坏一切的人遇上不老不死之人是什么状况；再来乱点鸳鸯谱的是琪露诺，理由是水与火的组合很有趣，一时间妹红从一个看起来有点呆的死小孩一跃成为幻想乡的抢手货。妹红与夜雀的配对就诞生于这种大背景之下。

妹红配夜雀的风潮完全是 Pixiv 上 ID 为**みつもと**的画师一个人带起来的，此人不知为啥迷上了妹红夜雀配，然后开始在 Pixiv 上连载名为『**恋する夜雀**』的漫画，故事情节讲述的是路边烧烤摊的老板娘夜雀与送炭工人妹红的乡村爱情。把妹红设定成送炭工人有一段典故，源自东方名曲『**恋のムーンライトロマンス**』(sm7944492）中，BT 饥渴的慧音称呼妹红为**もこたん**，后来这个称呼被人写成妹红炭，再引申为妹红是卖炭工人。这个设定被**みつもと**借用，画出了送炭工人与老板娘惊天地泣鬼神的爱情（感泣）。漫画中满满的昭和遗风，让人情不自禁地在脑内将如泣如诉的演歌转换为它的背景音乐。

此外，这位画师所作的 KUSO『Macross F』的妹红翅膀图也在当年风靡一时。NICO 的检索 TAG“**もこみすは恋の八目鰻** ”就是**みつもと**在 Pixiv 上曾用过的检索 TAG，这位画师还用过“**もこみすはおいしい焼き鳥屋**”、“**もこみすは世界がいずれたどり着く真理**”、“**もこみすは永久に消えない恋の炎**”、“**もこみすは光り輝く世界からの招待状**”、“**もこみすは俺の鎮魂歌**”、“**もこみすは大自然の摂理**”等 TAG。



YURI IN TOUHOU PROJECT

【第三种不期遭遇】

うどてゐ 因幡帝 X 铃仙

NICO 检索 TAG：うどてゐは俺のお月様

铃仙本是月球上的月兔兵器，她的右手被改装成枪械，可以发射子弹；她头上的兔耳实际上是通迅工具；月兔兵器之间还可以通过一定波长的电波相互感知。当年铃仙服役的军队抗击地球人对月球的侵略，结果全军覆灭，铃仙是唯一的幸存者。战争带来的恐惧和绝望逐渐侵蚀了铃仙的理智，她逃离战场乘救生艇来到了地球，坠落在幻想乡的迷途竹林中。帝发现了奄奄一息的铃仙，后来又被八意永琳所救，得以定居永远亭。根据小说『**儚月抄**』的设定，帝是幻想乡最古老的种族妖怪兔，一直操控着迷途之竹林的兔群，后来帝来到永远亭，提出用她的兔群保护永远亭不被人类骚扰，条件是必须授予它们智慧，此后帝也在永远亭住了下来。

由于帝与铃仙同是兔子，所以两人经常被配在一起，多半是腹黑的帝欺负铃仙，或者是戴着可拆卸式兔耳的铃仙羡慕帝是一只真正的兔子之类的模式，两人的百合属于比较清水的那类，是 CP 中的小众。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：木 shiyo
出自：『东方梦花旅』(右手定则)
http://rhr-works.com

うどてゐ二次创作相关

DOUJIN WORKS LINK

第三種不期遭遇

Meeting of The Third Class For The Engagement.

▶第三种不期遭遇

出品：Faintly Citrus
作者：ほのかん

『第三种不期遭遇』是很清水很治愈的一篇作品：由于帝说她的耳朵很奇怪，铃仙闹下了心病，以为帝是因为讨厌自己才会这样说，于是只是远远的观察着对方却不敢靠近。有一次永琳让铃仙与帝一起出去采药，当铃仙询问各种草药的名称时，帝却一副心不在焉的样子。帝的态度让铃仙突然觉得自己在这里就是个异类，于是有被遗弃的感觉。就在她转身欲走时，帝轻轻的拉住她的衣角说，觉得她耳朵奇怪不是真的觉得奇怪，只是很新奇而已……长期以来困扰铃仙的心结在那一瞬间不可思议的消失不见，两位少女的友情才正要开始！

在这部作品里，作者将铃仙和帝都塑造成了纤细敏感的文学少女，让人在享受清新的百合之余也感受到了扑面而来文艺气息。



▶四季彩花

出品：Lab ＊
作者：白兎

一篇单恋的故事，帝喜欢铃仙，铃仙却喜欢师匠，满腹心事无人知，惟有盛开的金桂花，还散发着阵阵余香……



【女医的条件】
えりんげ 八意永琳 X 铃仙
NICO 检索 TAG：无

永琳与铃仙是一对关系匪浅的师徒，两人共同生活在同一屋檐下，铃仙对永琳是尊敬仰慕与绝对的服从。许多二设中将她们设定成施虐者与受虐者的关系，铃仙一般充当永琳的实验体，每当永琳有什么新药都是先给铃仙吃，至于工口题材，多有肉体改造与扶他的捏他出现，不愧是熟女医，玩法多的是，啧啧啧……

えりんげ二次创作相关 DOUJIN WORKS LINK



▶師弟条件

出品：Lab *
作者：白兎

严格说来，这本『師弟条件』并不是一部纯粹的百合漫画，它主要刻画的是铃仙与永琳的师徒之情。尽管铃仙是一位很优秀的学生，甚至永琳都感叹已经没什么可教的了，但是不管铃仙怎么努力始终无法达到永琳的高度，一直为此苦恼不已。直到有一次，永远亭的病人不信任妖怪开的药方，要与铃仙为难，是永琳出面摆平了事件。压抑了许久的铃仙终于道出了内心的想法，"与我不同，师匠你拥有永远的时间，我是绝不可能超过你的。"永琳平静地安慰铃仙，"的确永生之人或许可以实现任何事情，但是优昙华，生命却正是因为只有一瞬方才闪耀的啊。你可以做成我做不到的事，无法帮你实现，我就没有资格当你的师匠，假如你要叫我师匠的话，我希望赠予你那一瞬之间的力量。"师匠话中蕴含的深意，直到过去很久，铃仙才真正读懂……

▶あした。 ASHITA

出品：Show and Tell
作者：うりうり

Show and Tell 的作画水平虽然很一般，但画出来的故事总是暖暖的带着治愈的气息。『あした。 ASHITA』没什么清晰的主线情节，大概是说铃仙来到幻想乡然后成为永琳徒弟的经过，永琳成为了内心受过创伤孤苦伶仃的铃仙在这个世界上惟一可以依靠的人。没有了以往BT与腹黑的印象，悉心照顾徒弟的永琳也是很有魅力的。





▶永琳の薬でウドンゲが酷い目に遭う本

出品：Show and Tell
作者：うりうり

上期笔者为大家详细介绍过逢魔刻壱这位作者，『永琳の薬でウドンゲが酷い目に遭う本』是他在今年例大祭 7 上推出的东方本，一如既往地画他的扶他老本行，一如既往地具有 SS 级的实用度。剧情说的是永琳为辉夜公主开发了一种新药，在给辉夜用之前，永琳先拿铃仙试试药效，接下来又是女上又是榨汁，最后照例少不了逢魔刻壱萌的扶他受反扑桥段。逢魔刻壱最不缺的就是实用度，像他这样的老工口加入东方行列，实在是喜欢拿东方本来"用"的粉丝的福音（不解释）。最近逢魔刻壱在官网上预告了 C78 他要出彼岸组（映姬 X 小町）和轻音的本，很好，期待再接再厉，将东方的 CP 全部荼毒一遍！

▶東方動画［優］［詠］［抄］

出品：遊歩堂

这货不是本子，这货是动画！对你没看错，这是遊歩堂在例大祭 7 上推出的东方动画『［優］［詠］［抄］』，不是笔者想要接二连三的推荐工口，实在是师匠与兔子配在一起很难不让人联想到 hardcore。题材上与逢魔刻壱那本类似，也是永琳给铃仙吃了可以长出那啥的药，然后两人一起做◎做的事，交◎交的人，作品虽有纸动画的嫌疑，但制作精良，更主要的是它能动起来（噗）！在东方动画稀缺的时代，也算一部颇有意义的作品。▲

随着发售时间的逼近，型月社（TYPE-MOON）也逐步放出了『魔法使之夜』的各种详细消息。但这些并不能完全满足Fans的需求，广大型月死忠纷纷表示想要知道苍崎青子所拥有魔法的详细，同时对另一位重要角色、青子强而有力的战友久远寺有珠同学的能力的详细也怀有极强的求知欲。很可惜，作为『魔法使之夜』的重头戏，型月社肯定不会把青子的魔法率先透露出来的。那么为了弥补这些，就只能让我们可怜的久远寺有珠小姐率先自曝了。

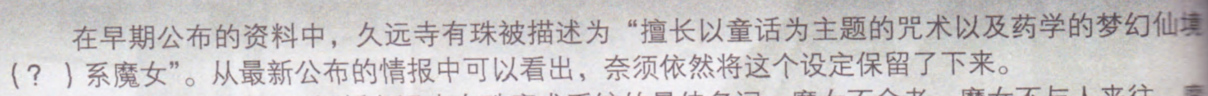


魔法使いの夜

WITCH ON THE HOLY NIGHT

■文 / 四象黑

前瞻续报

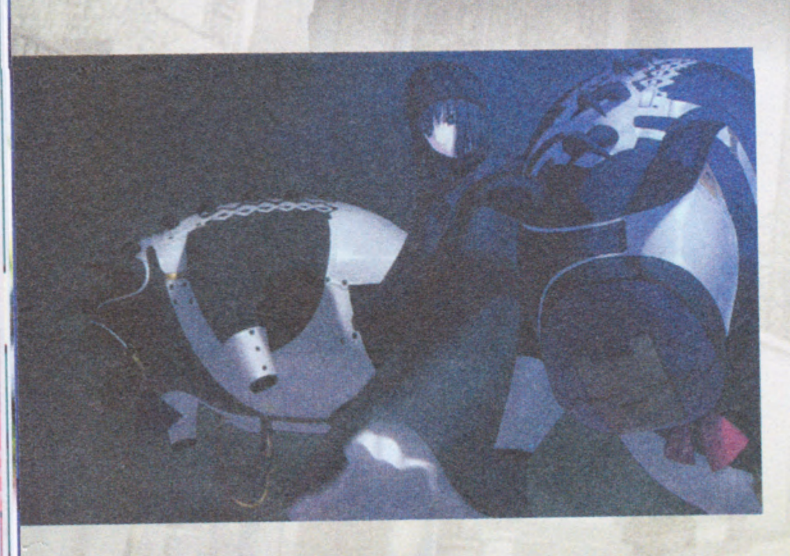


揭开久远寺有珠魔术的神秘面纱

在早期公布的资料中，久远寺有珠被描述为“擅长以童话为主题的咒术以及药学的梦幻仙境（？）系魔女”。从最新公布的情报中可以看出，奈须依然将这个设定保留了下来。

“童话”无疑成为了概括久远寺有珠魔术系统的最佳名词。魔女不会老、魔女不与人来往、魔女不会恋爱；那些魔女们只对后代口头传授的、自太古传承下来的幻想痕迹……这些神秘以上的神秘就是久远寺有珠魔术的主要特点。

古代，魔女通过咒术等方式操纵着“使魔”，构筑奇迹。而现在同样被称为“魔女”的有珠，使役着以童话为主题的不同使魔，在以神秘著称的魔术世界中也可以算是特例。而且她对各种魔术礼装和使魔的操纵术也颇有心得。为了牢牢地守护魔女一族中师父传授给弟子的“魔女的教诲”，有珠在由科学技术支配的现代社会中隐居着。她一生下来就置身于魔术世界中，对事物的看法以及生活方式都完全是“纯粹的魔女”。对完全是新人魔法使的苍崎青子来说，有珠是师父又是同伴。不过有珠并没有与青子读同一所学校，而是就读于大小姐学校——礼园女学园，果然蘑菇对于与其他作品之间的联系耿耿于怀呢。



使魔为拥有“プロイキッシャー”之名的童话中的怪物，第一块碎片。Grimm Eater和Alice Murder。以物理法则为食物而行动的破格的使魔。





First Magic
知更鸟

手掌大的青色小鸟，并没有什么特别之处，也就只有叫一叫飞一飞的程度而已。貌似并没有童话『青鸟』中能带来幸运的样子。

Second Magic
猫铃

有珠爱用的猫形状的铃，能够让夜色更浓郁的灰光灯。其自身就是隐藏了神秘之力的魔术礼装。好像是以某首歌曲为主题制作出来的。



Third Magic
箱

名为“Six thing Chocolate”的箱子。表面看起来是个十分豪华高价的宝石箱，但好像只是个放零食的木箱而已。



Fourth Magic
巨人

被称为“**テムズトロル**”的、名副其实的巨人。其巨大的身姿拥有着一目了然的破坏力，有珠能够很自如地操纵这个巨人。

三位新公开的角色们

作为故事舞台的三咲市当时有个“合田教会”，虽然不清楚这个教会与 TYPE-MOON 世界观中的“圣堂教会”有什么关系，但在这个教会生活的三个角色却与青子和有珠有着不浅的关系。既然跟青子她们这些魔术师扯上了关系，那么这三个“神秘”人物想必也不是什么普通人了，当然，他们是否与“圣堂教会”有关系，是否是里世界的住民，那还得等『魔法使之夜』发售才能知晓了。

文柄詠梨

温厚的神父
对有珠颇为忌惮

Humizukaeiri

合田教会的主任牧师，身高 1 米 91，性格沉稳，但偶尔也会以神父的身份毒舌一下。作为自古就与苍崎家交往甚密的文柄家的独生子，却对有珠颇为忌惮。

周瀨律架

Suseritsuka

可靠的姐姐
对青子恨之入骨

在合田教会工作的双胞胎姐姐，与身为修女的妹妹不同，性格爽朗外向，深受有珠和草十郎仰慕，但不知为何却对青子犹如杀亲仇人般憎恨。

周瀨唯架

Suseyuika

失去光明的
虔诚修女

在合田教会工作的双胞胎妹妹，患有先天性的弱视，现在已经完全失明了。在镇上是出了名的虔诚的修女，性格有点认真过头。虽然是美人但貌似没什么朋友。

随着有珠的魔术的情报逐渐明朗和三位新角色的曝光，让我们对即将发售的『魔法使之夜』的世界有了进一步的了解。从『月姬』里雪儿学姐的说明中可以推断出，如果合田教会是隶属于教会侧的话，那么它很可能会在『魔法使之夜』的故事中被毁灭。因为学姐明确说过三咲市是没有教会的（╯_╰），当然也可以说雪儿学姐完全不把这个教会当回事，或者跟神父有过节？

距离9月30日的发售日已经越来越近了，想必『魔法使之夜』新的情报也会陆续登场，所以请各位继续关注 2dm 的“续报”！▲

the truth can't be destroyed by gunfire, the darkness can't be soaked by Blood

枪火击不碎的真实 鲜血浸不透的黑暗

『黑礁』OVA 再临之际的非全面回顾

■文 / 完蛋了的国王

BLACK LAGOON

BLACK LAGOON
一个街头混混的漫画生涯
A naughty lad's career of a comics master

由广江礼威创作的漫画『Black Lagoon』(黑礁，台译：企业佣兵)最早于2001年4月号的『月刊SUNDAY GX』上展开连载，至今已有9个年头了，共发行单行本9卷，销量超过200万册。作品的主角是干着违法贩运勾当的鱼雷艇"快递公司"黑礁商社，舞台则是虚构的泰国海边小城罗阿纳普拉，登场的角色不是杀人如麻的枪手就是心狠手辣的黑帮，是业界比较有代表性的暴力枪战漫画。而且在过去的4年中，『黑礁』曾两度TV动画化，分别在2006年4月和10月分两期各12话播出，制作公司MADHOUSE，监督是片渕须直。动画的剧情改编自漫画第1卷到第7卷中段的内容。而不久前作品第三度动画化，计划将制作5话OVA，准备将原作目前到第9卷为止的全部剩余内容都涵盖在内，被称为"罗贝尔塔的复仇篇"。除动画版外，『黑礁』也曾一度被改编为小说，执笔的是大名鼎鼎的虚渊玄，小说2008年7月发表于小学馆的ガガガ文库，目前只有一卷。

对于自幼喜爱经典港式黑帮电影，喜爱军事，尤其热衷于考据的笔者来说，『黑礁』这部作品就极对胃口。即将全面到来的"罗贝尔塔的复仇篇"是将漫画的气氛推到顶点的一段高潮戏，借OVA热卖之际可以全面回顾一下整个『黑礁』系列可以说是一个难得的契机。不过这次笔者不会将大把笔墨花在剧情介绍和枪械考据上，相信这些在任何一个考据党的帖子里都能查到。笔者想探讨的是广江礼威此人，他在『黑礁』中想要传递的价值观，以及与之相关的许多社会历史背景。

『黑礁』曾经是小学馆引以为豪的硬派招牌漫画，销量常年稳居『SUNDAY GX』的榜首，动画化后被赞为漫画改编和黑帮枪战题材的双料经典。那么什么样的人才能画出如此给力的漫画呢？不曾想原作者广江礼威年轻的时候基本上就是一个街头混混，白天不好好上学，成天泡在游戏厅，射击游戏和格斗游戏全部熟练到不行，闲来无事就等着挑战者送上门来战，交到的朋友不是重度宅男就是同病相怜的街头混混。广江礼威就是这样度过20岁前的青春时代的，既没有升学的可能，也从未老老实实到什么专门学校进修过，唯一的长处是对枪械很了解，平时还会涂上几笔。随着年少时的玩伴一个个踏上社会，告别乌烟瘴气的游戏厅，广江也终于感受到了来自于人生的压力，经一个玩伴介绍，他去了一家游戏公司打杂，其实不用把广江的初次ACG经历想得太美好，一个无所事事的混混到了游戏公司只能

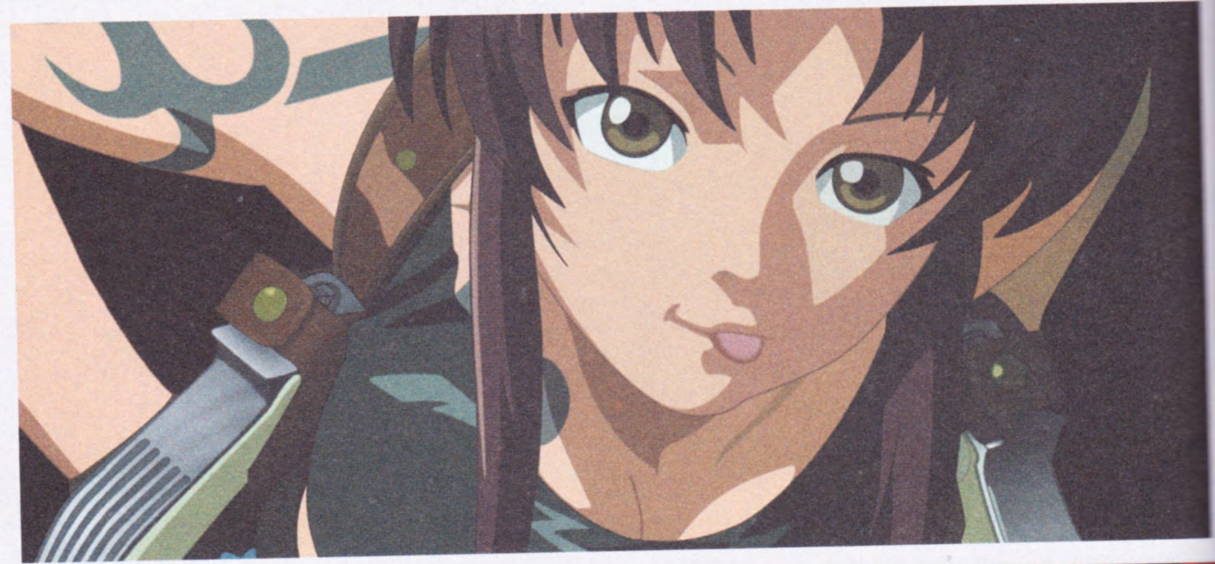


干打杂，纯的。不过广江搞不好真的是个天才，就是这么一个不算机会的机会，令原本只会打游戏的广江学到了一些画漫画的皮毛。从那家公司辞职后，广江就开始画一些游戏的官方授权同人漫画来过活。都说学院派的漫画家生命力不强，反倒是泥腿子们特别懂得钻营。广江没多久就画出了门道，还混到个在商业漫画杂志上出道的机会，那就是他的商业处女作『翡翠峡奇谭』，发表在角川书店的『月刊 Comic Comp』上。漫画一开始就透射出广江那强烈的西部片情结，有白人冒险家，有红番土著人，情节十分热闹。漫画就这样顺顺当当地连载了两卷单行本，直到 1994 年角川家兄弟相残，角川春树进了班房，『月刊 Comic Comp』受到牵连而不得不无限期休刊，广江的漫画家梦就这样戏剧性地搁浅了。

之后角川家的骚动慢慢平息，杂志几次试图复刊，最终还是未能如愿，于是『翡翠峡奇谭』就这样一直悬在半空，至今处于未完待续的状态。一时心灰意冷的广江暂时离开了漫画圈，给自己起了个 **“れっどべあ”** 笔名转而去画工口同人志了。经过几年的经营他的同人社团 “TEX-MEX” 爬上了大手社团的地位，不得不说广江此人底子虽薄，天赋却很棒。眼见时机成熟，广江在 90 年代末再次回归商业漫画领域，在角川旗下的『COMIC DRAGON』上发表了第二部作品『Shook Up（生物兵器少女）』，题材换成了稍带点 SF 背景的变身打斗漫画，路数有点渐渐踏上正轨了。不过令广江大失所望的是，角川内耗的问题依旧如影随形，并无背景的广江四处受到排挤，就连杂志本身也朝不保夕。『Shook Up』不到半年就草草完结，广江也彻底跟角川家说了拜拜。之后在 Wani 社的『Comic Gum』上发表了『PHANTOM BALLET』，虽然节奏很慢但一直保持着连载状态，而且广江的潜力还被『SUNDAY GX』的编辑看中，之后就被挖角到小学馆画『黑礁』去了。

作为独生子被宠爱长大的广江从小就不怎么合群，大把时间都花在看军事书籍和恐怖电影上，所以与普通的小混混相比，广江还有那么点文青气质，时常能透过表象看到事件的核心，也会经常变换角度来思考日本人最爱的 “生存实感” 的问题。当然，游戏厅什么也不是白混的，粗口能说得出口成章，没点社会阅历是不行的，这在『黑礁』里我们早有领教。在广江欣赏的小说家里，排第一位的是史蒂芬·金，根据他的原著改编的『闪灵』也是他最喜爱的电影。由此可见广江十分迷恋美式恐怖作品，只是苦于题材限制一直没有机会身临其境地创作一次恐怖漫画，或者应该说美式的恐怖漫画在贞子附体的日本市场里并不会有太好的销路。由于特别崇尚欧美文化，平时看待问题的角度与传统日本人也会有所不同，在他作品中的体现方式就是欧美系的角色很多，台词里充满了直白和戏谑，而鲜有日本漫画那种挥之不去的婉转和隐晦感。在『黑礁』漫画版出口到海外后，广江和责编两人不无打趣地在官网上开了一个叫 “卢瑟们的地平线（Loser's Horizon）” 的专栏，专门用西方式的口吻来调侃自己的作品。在广江看来，英语版的『黑礁』原本就是他计划中的一部分，西方人在看这部漫画的时候不会感受到文化上的隔阂。

广江对于枪械军武的狂热来源于他自幼对军事的喜爱，但『黑礁』之所以选择黑帮枪



选题材，与『SUNDAY GX』的传统和责任编辑的喜好不无关系。『月刊 SUNDAY GX』创刊初期的三大台柱漫画分别是广江礼威的『黑礁』、尹仁完和梁庆一的『新暗行御史』，以及伊藤明弘的『WILDERNESS』。其中伊藤明弘是被称为“日本第一弹壳”的实力漫画家，以创作枪战动作漫画见长，是广江崇拜的业界前辈之一。而负责协助广江的责编正是伊藤明弘的责编，所以很多在伊藤作品中被证明卖座的点子都被搬到了『黑礁』当中，帮助广江迅速成长为黑帮枪战漫画的一把好手。而目前『黑礁』、『WILDERNESS』和高桥庆太郎的『军火女王』三部都由同一个编辑负责担当，并称GX旗下三大枪械漫画。

BLACK LAGOON
罗阿纳普拉的住人们

Fellows in Loanapula

介绍完作者的经历后，现在让我们看一看『黑礁』中精彩的角色群像：

黑礁商社 Lagoon Business



莱薇 Revy

全名瑞贝卡，通称“两柄手枪”的绝顶枪手，美籍华侨，背地里常被对手蔑称为“中国妞”。过去在纽约贫民窟犯案累累，原作的回忆片段中曾出现过莱薇用枕头盖住对方头部然后开枪射杀的镜头，受到纽约警方和FBI通缉,还有过刑拘经历。

在黑礁商社里扮演的是吐槽的角色，一直叼着香烟，满嘴粗口，大骂F打头之余倒也能说出点黑道哲学来,『黑礁』第一名言的缔造者。遇到无法用语言沟通的对象时，就会祭出两柄 Cutlass 用子弹说话，虽然大多数情况下让莱薇拔枪的都是洛克……这两人可以说是对经典日式吐槽组合的颠覆，表面文弱内里执拗的洛克丢掉了日本受男们生来就是美女御用槽的宿命，而外表杀气腾腾的莱薇却有着与两柄悍枪不符的絮叨和爱面子的个性，常常因为小事而生气，对待性问题时还会扭扭捏捏，活脱脱一个青春期的女子高生。与黄皮白心的“香蕉一族”们正相反，骨子里透出传统价值观——这或许就是广江对于华裔女性的理解吧。

莱薇爱枪是两柄伯莱塔 M92 “Cutlass”，由泰国当地工匠改装过，枪柄是象牙制的，上面刻着骷髅图案和泰文。在鱼雷艇上还会使用美制 M79 榴弹发射器、雷明顿 700 狙击步枪、波兰制 WZ63 冲锋枪等。

达奇 Dutch

名字的写法是 Dutch，本意为荷兰人，笔者猜想这个绰号的渊源可能是瓦格纳的歌剧『漂泊的荷兰人（也叫飞翔的荷兰人）』，荷兰人后来经常被用作船的名字或者船长的绰号。不管怎样，荷兰人的绰号与达奇的外形从任何角度看都十分不相符，后者是一个体格健硕的美籍黑人，光头戴黑色墨镜，一副美国大兵的穿着。事实上达奇过去确实曾在美国海军陆战队服役，参加过越南战争，自称隶属于河川警戒部队 TF116。黑礁商社所驾驶的鱼雷艇相信也是通过军队的关系搞到的剩余军用物资。

达奇在商社中扮演雇主的角色，拥有最高裁判权，脾气火爆如莱薇都会被他轻易制服。常年的军旅生涯令达奇懂得如何在各种势力间游走，掌握微妙的平衡来维持自己小小的"快递公司"。爱枪是 11.2mm 口径 S&W M629 左轮手枪，可靠不卡壳，而且威力巨大。

贝尼 Benny

出生于犹太家庭的美国白人，穿着夏威夷衫，戴着眼镜胡子拉碴，典型的佛罗里达黑客样貌。学生时代玩黑客游戏玩过火，被 FBI 和黑帮同时盯上，辗转后入伙黑礁商社。讲话文质彬彬，其实面对枪战和杀戮往往异常淡定，比起同伴的性命更关心自己的爱车和黑客用的器材。由于是犹太人，特别痛恨纳粹主义者，在纳粹遗产篇中很难得地骂出了 F 打头的粗口。



洛克 Rock

本作的主人公，原名冈岛绿郎，生于昭和 49 年（1975 年，动画版为昭和 45 年），是个 20 岁出头的青涩小伙。勉强从国立大学毕业后进入大型企业旭日重工的资材部东南亚课做小职员，是个平时受上司欺压而不敢反抗的典型上班族。在一次护送公司重要光盘的旅途中被"黑礁商社"劫持。旭日重工为了严守公司机密，避免制造丑闻而买通黑帮追杀"黑礁"一行人灭口，冈岛对上司的不仁不义心灰意冷，在击退了杀手的追杀后加入了黑礁商社，并改名洛克。洛克是个文化程度较高的头脑派，英语流利，可以与各国黑帮顺畅沟通，甚至还能充当翻译。表面上看起来斯斯文文，一副白领派头，常被认为是一个可靠的好人。不过偶尔也会表现出令同伴都会瞠目结舌的疯狂举动。



三合会 Triad

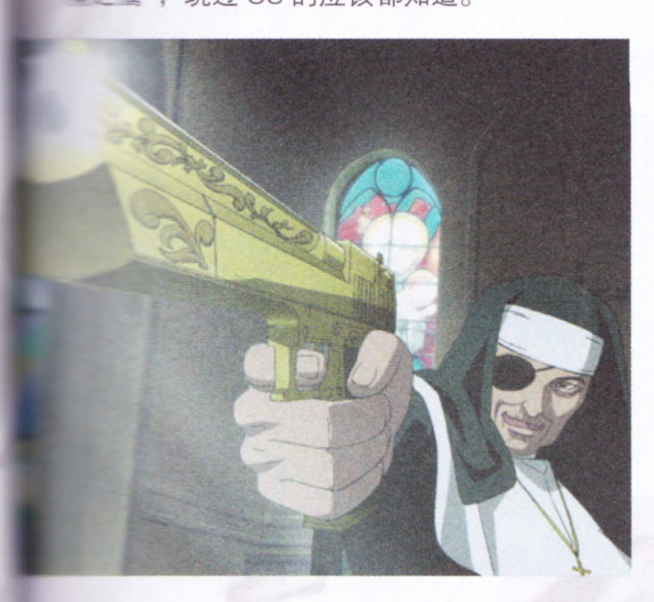
张维新 Cheung

香港三合会驻泰国支部的带头大哥，很有典型港版黑帮大哥的风采，平时出门西装领带围巾墨镜风衣一件不少，小弟们前呼后拥，坐的是黑色大奔，角色原型就是经典港片『英雄本色』中的小马哥。外表很光鲜但据说品味很"独特"，常常说些看似高深又看似有点无厘头的话。身手倒是一等一的强，使用两把伯莱塔 M76 竞技用手枪，枪柄上刻着龙的图案和"天帝"字样，俗称"天帝双龙"（张大哥恶趣味的集中体现）。他也很欣赏莱薇的身手，后者则敬称他为"老板"。加入三合会前是香港皇家警察的阿 SIR，在 OVA 的 ED 里出现了他过去身着警服时青涩的样子。

暴力教会
Violent Church

尤兰达
Yolanda

暴力教会的掌舵修女，虽是独眼，但看上去像个上了年纪和蔼可亲的神职人员。久经风浪，行事老谋深算，很有城府。对保镖艾达与 CIA 有牵连一事心知肚明，自己似乎也与美国国家安全保障局（NSA）有关系。漫画中出现过尤兰达 29 岁时的模样，曾经也是个不戴眼罩的大美女。爱枪是金色的“沙漠之鹰”，玩过 CS 的应该都知道。



艾达 Eda

暴躁程度与莱薇不相上下的暴力修女，平时协助尤兰达经营暴力教会，做些贩毒、贩卖军火的勾当。伪钞篇中曾经暗示艾达过去是 CIA 的雇员，现藏身在暴力教会不知有何目的。性格外向大咧，时常用手枪和性话题挑衅莱薇。身材很好，样貌也不差，漫画番外篇中透露艾达学生时代曾是啦啦队队长。爱枪是格洛克 17 手枪，枪管似乎加长过。





拉普莱斯家
The Lappres Family

罗贝尔塔
Roberta

曾经是中南美洲最大的反政府武装“哥伦比亚革命武装力量（FARC）”的雇佣兵，以凶残的杀人手法而著称，绰号“佛罗伦西亚的猎犬”。脱离革命队伍后躲藏在拉普莱斯家做了一名贴身女仆，平时一身维多利亚女仆装打扮，厚实的衣着下倒是一副干练、紧致的胴体，除下眼镜后样貌也不差（眼镜是萌点？），平素里梳着两个长麻花辫，漫画中则是黑色长卷发，展开后十分迷人。

不过罗贝尔塔最让人欲罢不能的迷人之处恐怕还是冷酷的表情和眩目的杀人技巧。初登场时打着经过伪装的霰弹枪雨伞优雅地旋转着轰飞对手的场景是迄今为止日本枪战动画中最经典的场面之一。OVA 中操起了古老的燧发步枪，身手更显华丽。

角色的设定原型相信是曾经的南美头号恐怖分子，有“豺狼卡洛斯”之称的伊利赫·拉米雷斯·桑切斯，漫画中游击队时的罗贝尔塔曾被称作“豺狼卡洛斯第二”。使用过很多枪械，其中包括苏制 APS 斯捷奇金手枪、柯尔特 M1911 的阿根廷生产版、伪装成雨伞的意大利 SPAS12 式 12 号霰弹枪、老式燧发火枪等等。

莫斯科旅馆
Hotel Moscow

巴拉莱卡
балалайка

直译为“俄式三弦琴”，俄国黑手党“莫斯科旅馆”驻泰国支部的头目。出身军人家庭，少女时代的志向是成为苏联奥运射击选手为国争光，成年后加入苏联特种部队，在非洲和中亚到处征战，并在阿富汗留下了可怕的伤疤。手下黑帮成员多为曾经的部下，在苏联解体后军人无依无靠，沦为社会底层，眼见部下一个个被贫困逼上绝路，遂带领人马投靠黑手党。为人心狠手辣，以军人作风和军事化手段迅速击溃罗阿纳普拉当地的许多黑帮势力，抢得最大的地盘和利益。巴拉莱卡是黑礁商社的老主顾，很欣赏达奇的义气、莱薇的身手和洛克的头脑。

前后用过很多枪械，其中有托卡列夫 TT 手枪、美制 P85 手枪、德拉贡诺夫狙击步枪等。



加西亚·费尔南多·拉普莱斯
Garcia Fernando Lappres

南美十三家族其中之一的拉普莱斯家的少主人，母亲早逝，父亲是上一任当主，曾因为一起绑架案而流落到罗阿纳普拉，担任护送肉票任务的正是黑礁商会的一行人。在OVA第一话，也就是罗贝尔塔复仇篇中加西亚的父亲在委内瑞拉政府和美国情报机关联合发动的爆炸袭击中身亡，于是他接任了家族当主，为阻止陷于疯狂状态的罗贝尔塔而再度踏上罗阿纳普拉这块罪恶的土地。角色相比之前要成熟了不少，出手十分阔绰，全然没有被绑架时所宣称的家境潦倒的样子……发自内心地喜欢罗贝尔塔，而且是男女之间的爱恋，这点将成为罗贝尔塔复仇篇故事的关键之一。



法比奥拉
Fabiola Iglesias

罗贝尔塔出走后，继任的加西亚的贴身女仆，个子很小，说话很客气，但杀起人来一样毫不含糊，常被认为是小一号的罗贝尔塔，实际上本人并不这么觉得。也很喜欢少主人加西亚，有时候会表现出符合年龄特征的腼腆。

跟随加西亚一路来到罗阿纳普拉委托黑礁商社的洛克解决罗贝尔塔出走的事件，一直陪伴加西亚到最后，是个有点讨人喜欢的角色。顺带一提，初登场时用鞋跟上的尖刀一脚踢爆恶徒蛋蛋的一幕也是绝对不亚于其前辈罗贝尔塔的经典动作片场景。用过的枪械包括MAG-7霰弹枪、EX41榴弹发射器等。



索亚 Soya

人称“清扫员”的尸体处理专家，平时戴着口罩用电锯肢解尸体，真面目是一个看上去有点阴郁的短发朋克萝莉。声带被割去，平时靠发声器与人交流，发声器丢失时会陷入绝望状态，是个手段毒辣，但性格可爱的角色。“罗贝尔塔复仇篇”里再度出现，似乎学会了打PS上的『实况足球』。

中立势力
Neutral Forces

鲍 Bao

恶党聚集的酒吧Yellow Flag的主人，同时也经营着酒吧楼上旅馆里的卖淫场所，是城里的情报中转站和散布点。由于酒吧是恶徒们滋事的场所，所以经常成为受害者，曾抱怨自1978年酒吧开张以来，前后共遭受过15次严重破坏，6次几乎全毁，常常陷于酒吧被打成筛子却无人赔偿欲哭无泪的境地，而光是黑礁商社给其带去的毁灭性打击就有三次之多。年轻时曾是南越的军人，漫画番外篇中出现过其身着军装英姿飒爽的样貌。



申华 Shenhua

名字的发音原为“仙鹤”，但以讹传讹被叫成了申华，台湾省人，设定中与张大哥一样都会说国语，难为了声优佐佐木优子小姐（但其实张大哥应该说粤语，森川智之表示压力很大）。原本担任的是接应和护送的工作，有个瘾君子搭档，后者吸毒过量便当后单独出来做杀手工作。受雇于张大哥，罗贝尔塔再临时也有登场，被打成重伤，加上之前伪钞篇时被艾达和莱薇合力打伤，已经是两度大难不死了。

装扮是经典黑直发旗袍中国风御姐，使用冷兵器杀人，冷血杀手的表面下竟也有温柔母性的一面，在罗贝尔塔复仇篇中曾经照顾过加西亚。杀人工具是带拽绳的尼泊尔弯刀和飞镖。

罗顿·巫师
Rodon “The Wizard”

外表装逼的杀手，实则是个极具喜感的小丑式的人物，使用两柄古董级的毛瑟M712手枪，俗称“盒子炮”。身手很烂，在伪钞篇中被莱薇一枪打落，所幸穿了防弹衣，与申华一样大难不死。没想到在“罗贝尔塔复仇篇”中再度出现，与申华和索亚组成拍档，参与搜索罗贝尔塔的行动。

BLACK LAGOON 来自于“世界尽头”的常识

Common senses from "the end of the world"



『黑礁』描绘的世界是一个生存法则至上的暴力天堂，是一个类似于“世界尽头”的地方。关于这个国际性恶徒们聚居的世界尽头的小镇，也有着许多千奇百怪的常识需要去掌握。

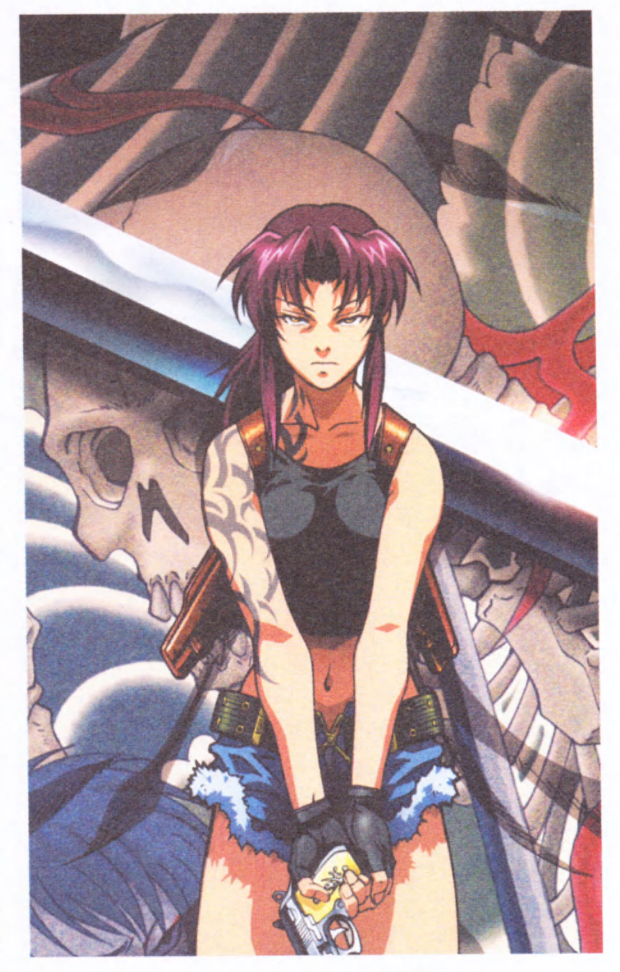
在罗贝尔塔的两次来袭中，作品中提到了三个关于南美的名词，分别是第五共和国运动、南美十三家族和 FARC。了解这些名词的背景知识，对了解人物的始末会有所帮助。

第五共和国运动是委内瑞拉的一个左翼政党，也是目前的执政党，领导人就是现任总统查韦斯。第五共和国指委内瑞拉自 1810 年在传奇人物玻利瓦尔的领导下摆脱殖民统治的独立战争以来，曾四次建立共和国，而第五共和国就是旨在推翻当时现存的第四共和国而成立的。第五共和国运动建党时间为 1997 年，与漫画中的设定相符，加西亚的父亲，拉普莱斯家前任当主蒂亚戈作为第五共和国运动支持者之一，在地区性的政党成立仪式上被炸身亡，制造爆炸的美国情报部门至今依然与查韦斯领导下的委内瑞拉为敌，这点也与现实中相符。

“南美十三家族”是漫画中的架空设定，指的是从殖民者时代延续下来的十三个旧式贵族家族。真实的出处可能是中南美洲小国萨尔瓦多的大地主阶级“十四家族”，14 其实是一个虚数，实际的情况是十多个家系下多达两百多个家族组成的庞大地主集团。广江直击中南美洲社会体制的弊端主要是为了引出南美黑手党的猖獗，以及反政府武装的横行肆意。以哥伦比亚人为代表的“玛尼萨雷拉黑帮”是罗阿纳普拉城中四个最大黑帮势力之一，既是绑架加西亚的元凶，也是罗贝尔塔复仇事件中加西亚和黑礁商社需要团结的对象。

在其背后为组织总部提供武装保护的正是 FARC，全名为“哥伦比亚革命武装力量”。这是一个现实中存在的地区性反政府武装，是有史以来中南美洲规模最大，历史最长，活动地域最广的反政府武装，活动地域横跨哥伦比亚全境，以及邻国委内瑞拉、秘鲁、巴拿马、厄瓜多尔和巴西。组织创立于 1966 年，原隶属于哥伦比亚共产党，宗旨是为穷人伸张正义，对抗寡头地主阶级。后来逐渐堕落为以种植香蕉、贩卖毒品和勒索赎金为营生，以绑架、抢劫、爆炸、杀人等卑劣手段打击国家机器的反政府游击队，为全体中南美洲人民所声讨。历史上曾多次绑架并杀害日本人（南美有大量日本移民和生意人），在日本声名狼藉。顺带一提，最近委内瑞拉总统查韦斯宣布与刚刚上台的哥伦比亚新政府断绝外交关系，原因之一就是哥伦比亚指责委内瑞拉庇护 FARC。

广江之所以会选中 FARC 作为黑帮的幕后老板，这中间也有日本人对其的厌恶之情在其中。另一方面，在亚洲的金三角没落以后，中南美洲早已成为新的“世界毒品工厂”，黑帮漫画中必定要牵涉到的贩毒情节，这时候就需要南美人来出撑一撑场面。以往可悲的南美人也只有在贩毒和踢球的时候能露个脸，广江给



予南美人的戏份却是仅次于主角黑礁商社的一行人以外，全剧中最多的。这其中既有南美时局动荡，生活水平底下，导致黑帮发达的一份“功劳”，当然也有广江本人偏爱拉丁系的缘故，他坦言自己最喜欢的导演是昆丁・塔伦蒂诺。昆丁作为演员和制片人参与过的『杀人三部曲』和『杀出个黎明』等片都是西班牙语背景的，这给广江留下了“说西班牙语的杀手好酷”的印象，于是最酷的那个角色就留给了说西班牙语，来自委内瑞拉的罗贝尔塔。

当然，要更深一步地了解广江在『黑礁』里表现出的暴力美学，好好研究一下昆丁的作品也是十分有必要的，这位美国最好的独立电影人（没有之一）拍出过像『落水狗』、『低俗小说』『杰基・布朗』『杀死比尔』『无耻混蛋』等一大批经典黑色暴力电影，作为演员和剧本还参加过『杀人三部曲』『杀出个黎明』『**床渊**杀人狂』等等不朽名作。昆丁撇开华丽的表象，注重描写暴力本身的手法给予包括广江在内的很多热衷于创作暴力枪战题材的漫画家以深刻启示。当然，同样也给予了动画监督**片渕**须直很多启示。原本以文戏见长的**片渕**在拍摄『黑礁』时尽可能多地放大了枪战戏的比重，使漫画中很难表现的快速连贯场景在动画中得到完美体现，这也是让观众们一直津津乐道的地方之一。莱薇、申华、张大哥等几个身手矫健的人物都尽可能地还原了具有个人气质的击杀动作，作为动画最大卖点的两个委内瑞拉女仆的动作戏部分还刻意地加强，**片渕**不仅从原作描写的武器运用上还原了女仆的强大杀伤力，更借鉴了昆丁电影中的西班牙裔杀手特有的潇洒气质，以及港片中屡见不鲜的激烈近距离驳火特写镜头，大大增强了动作戏的张力。作为曾经的学院派动画监督，**片渕**在电影技巧方面的运用也明显强于其它作画或者脚本出身的监督，张大哥三合会总部被炸，做客黑礁商社的一话中，莱薇摆出夸张表情惊叫“RPG”从窗边飞起卧倒的场景是漫画中所没有的，**片渕**用慢镜头和经过特殊处理的声音烘托出强大的临场感，令人过目不忘。这种慢镜头技巧在最近两年的新番中时常被用于搞笑场景，可见善于移植的日本人意识到并认同了这其中的喜感。另外，如果你也是一个西部片爱好者，吴宇森的影迷或者某州长的忠实粉丝，应该也能在『黑礁』中找到很多熟悉的致敬场景。

关于『黑礁』的西部情结其实可以聊很多，片中所谓的“Gunman（枪手）”最开始大行其道的时代就是美国西部拓荒的年代，西部片里遍地都是酒馆喝酒和拔枪对决的场面，这在『黑礁』里简直可以用“日常”二字来形容了，所以很难说灵感是来自于哪部电影或者哪个电影人。说白了电影这玩意都是互通的，科林・伊斯特伍德和阿诺舒华生力啤（州长的恶搞名，来自港译）虽然是完全不同时代的硬汉，但丝毫不妨碍他们成为后人同时模仿的对象。

有点扯远了，继续来聊聊『黑礁』中的沉重话题。读者票选人气最高的双子篇相信是能令每个观众都有所感触的一个章节，6、7 年来持续不断的关于双子性别的争论反映出这两个



角色设定的巨大成功。在以往所有涉及到罗马尼亚人的日本动漫作品中，几乎清一色都是吸血鬼题材，就像悲剧的南美人只会贩毒和踢球一样，悲剧的喀尔巴阡山民们只有提到吸血鬼的时候才出来跑个龙套。现实中的罗马尼亚远没有吸血鬼作品中描述的那么浪漫，作为一个在近代两度被独裁者只手遮天的国家，几代人所经历的惨淡生活是局外人所无法想象的。

在提到双子的身世时，漫画描写了这样一个情节，双子作为被遗弃的孤儿最终被国家收养在福利机关，但齐奥塞斯库的独裁政权倒台后，国家再度陷入动荡，曾经的福利机构被世界所遗忘，孤儿们成为人贩子的商品和工具。真实的历史背景是，推翻了安东尼斯库的法西斯独裁统治后，罗马尼亚共产党领导人齐奥塞斯库于 1965 年上台成为新的国家元首，在此之后到 1989 年倒台被枪毙之前，一直充当着罗马尼亚独裁者的角色。齐奥塞斯库当权期间颁布过很多令全世界哗然的法令，其中就包括禁止离婚、禁止采取避孕措施和禁止自由流产，每对夫妻至少生育四胎的法令，违法者将被视为破坏国家建设的叛国分子，刑罚很重。这直接导致了婴儿出生率和死亡率双双暴涨和大量无力抚养儿女的父母无奈弃婴。政权倒台后，很多罗马尼亚的孤儿最终都被社会所抛弃所遗忘。很多影视作品都对这段人类伦理倒退的年代进行了反思，浦泽直树的神作『怪物』中也有对遗弃孤儿遭遇非人待遇的描写，国籍不同但历史背景是相似的。

『黑礁』里还有一个不得不提的沉重话题——当然，沉重是对于日本人而言的，对于天朝众而言未免有些喜感——那就是曾经日本最大的恐怖组织“赤军”。真主党篇中，以真主党“同志”身份出现的日本人竹中正洋实际上就是出自驻扎在中东的日本赤军。赤军正式的名称是“共产主义者同盟赤军派”，是在 1970 年代日美安保斗争中诞生的新左翼极端政党，崇拜某思想，主张响应世界革命战争打破美帝对世界霸权的垄断，所谓的赤军其实就是红军的意思。赤军的政治诉求落空后迅速劣化为恐怖组织，先后分裂出联合赤军和日本赤军等国际性恐怖组织，制造过多起造成严重人员伤亡的恐怖事件，其中包括血洗特拉维夫洛德机场（『使命召唤 6』中血洗机场关卡的历史原型之一），以及劫持日本“淀号”客机飞往朝鲜，并有计划地绑架日本人到朝鲜，逼迫他们生儿育女为革命续存火种，被绑架的日本人问题成了日本民众多年来的心头隐痛。赤军的部分头目人物至今仍被全球通缉。竹中这个角色原型可能是联合赤军的领导人之一坂东国男（坂东这个姓氏在日本篇中也用过），此人早年在日本国内因参加过多起暴乱杀人事件被捕，1975 年吉隆坡事件中作为交换条件被释放，后加入巴勒斯坦的日本赤军继续恐怖活动，现被全球通缉中。『黑礁』动画中有一个竹中通缉犯告示的镜头，上面罗列了一些罪行，都是赤军几起大的恐怖袭击，坂东并未参加所有的事件，也可以理解为竹中这个角色是赤军多个头目映射在漫画中的一个虚构的集合体。

通过笔者对『黑礁』中涉及的一系列历史背景的描述，有心的读者不难看出，广江对“XX 主义”一词特别敏感。冷战是个很好的历史大背景，制造了很多黑历史和灰色地带，枪战和黑帮题材的漫画作者都乐意借鉴冷战的设定资料。不过鉴于河蟹的关系笔者就不多引申探讨了，有兴趣的朋友可以自行钻研其中的奥妙。

BLACK LAGOON

“正常体位论”，黑道们的价值观

"The theory of missonary position",and the values of gangsters





纳粹遗产篇中，莱薇和洛克在潜艇里有过一段经典对话，其中莱薇的一句“**正常位じゃ誰もイけねえんだよ**（正常体位是谁都撑不下去的！）”被视为『黑礁』里的第一名言，对这句话的理解在日本读者中也有过一番争论，公论认为正确的理解应该是“生活在贫困中的人们谁都不会习惯幸福的感觉”。用正常的语句来解释莱薇的粗口似乎少了些气势和韵味，而且单纯以幸福来涵盖“正常位”也过于片面。笔者对其的理解是习惯了平凡而幸福生活的人，与习惯在刀口上讨生活的人原本就是两个世界生物，两个极端的世界是断然不会被混为一谈的，世界的错位只会毁掉人赖以生存的日常，人终究应该回到属于自己的世界中。

“正常体位论”成为『黑礁』哲学的一个基调，因为在整部作品中，唯一可称得上在正常体位下过活，或者说得斯文一点，在平凡的日常中经历过社会洗礼的只有洛克。洛克式的日常到了恶徒聚集的罗阿纳普拉就成了彻头彻尾的非日常：这里的营生都是非法勾当，这里能说话的只有钱和枪，这里的人打破了正义和邪恶的界定，人与人之间的关系只剩下同伴和路人两种，而不存在朋友和亲人，同伴就是正义的，反之敌人就是邪恶的。一个穿着衬衫西裤，打着领带的日本小职员在这里如果不是某个势力集团的成员，那等待他的命运只能是被骗光财产，然后打个半死丢下大海。这样一身装扮的人即便是走在路上都显得十分扎眼，每个初到罗阿纳普拉的人一眼看到洛克都会感受到此人的格格不入，但同时也会隐约感受到一点安心，没有什么比一个流落海外的日本商务人士更人畜无害的了，洛克的这种真诚的形象往往总能勾起人们内心深处的一丝对遥远的正常世界里日常生活的憧憬之情。

或许对于国际级的恶徒们来说这种一闪而过的念头只不过像是酒后烂醉时的一场淫梦般毫无价值，但对于那些来自于正常世界，或者

向往正常世界已久的人们来说，洛克的出现就如同一剂凶猛的毒药，威胁着自己摇摇欲坠的立足点。血腥的罗马尼亚双子被莫斯科旅馆击溃后，双子姐姐（或者是哥哥？）搭乘黑礁号逃亡，洛克只用一个拥抱就几乎化解了萝莉的戾气，虽然后者最终被一枪击碎了脑壳，但当她和着轻柔的海风伏倒在栈桥上的时候，内心恐怕是温暖而满足的。在加西亚刚踏上黑礁号甲板的时候，前后不到一天的功夫就被洛克的彬彬有礼打动，产生了斯德哥尔摩综合症（编注：斯德哥尔摩综合症又称为人质情结、人质综合征，是指犯罪的被害者对于犯罪者产生情感，甚至反过来帮助犯罪者的一种情结）。随着绑架事件的圆满解决，加西亚一家对洛克的好感也随之成为日后罗贝尔塔复仇篇的伏笔，几年后当加西亚第二次踏上罗阿纳普拉土地的时候，他委托的不是黑礁商社，而是洛克本人。就连老辣的赤军分子竹中也不禁对洛克这个“见习恶党”产生了同情，像个老妇人似的絮絮叨叨地谈起自己年轻时的政治理想。

日本篇把“正常位论”推到了顶峰，雪绪与洛克在保龄球馆走廊里的对话是对那次潜艇里“正常位论”谈话的深入补充，已经决意与帮派共存亡的柔弱女学生，与当了几年“见习恶党”却改不掉书生气质的前上班族，虽然曾经生活在同一个世界的日常中，但在“日本人”这个头衔底下的两个灵魂已经不会再有任何交汇点了。洛克决定哪里也不去，在黑与白之间不作出选择，待在安全的灰色中立地带，代价就是伤害到了曾经对他与他的“正常位”生活方式有过憧憬的人们，而同时也伤害到了他自身。一直注视并保护着洛克的莱薇自从面摊子上的大打出手之后就再也没有谈起过“正常位”的话题，就这样以“枪”的身份陪伴着洛克走过了罗马尼亚双子篇，走过了真主党篇，走过了伪钞篇，走过了日本篇……终于走到了复仇篇，在出发“猎杀”凶犬女仆之前，两人在公寓浴室里有过一段暧昧对话，跟随洛克出入无数个战场的莱薇首次向洛克提出了“名分”，虽然不是什么确立恋爱关系之类的“正常位”对话（好吧，我正常位上瘾了），但莱薇的意思显然不会偏离出两人关系的范畴，暧昧的状





态似乎已经快到极限了。

那些不会受到洛克的动摇，在黑道上走得很踏实的人们，支撑他们的日常的就是所谓的黑道的哲学。巴拉莱卡大姐信奉的是苏联人那套锱铢必较、以牙还牙，杀了我的部下就要杀光你全家的心狠手辣；张大哥信奉的是中国人传统的那套忠、义、孝、信、悌，兄弟如手足，社团如家庭；黄金夜总会的意大利黑手党们信奉的是利益和狡诈，黑手党的发家之道就是坑蒙拐骗；玛尼萨雷拉黑帮的哥伦比亚毒贩子们信奉的则是刺激和无序，罩杯数重要过脑容量，为了香蕉、毒品、女人、钱、矿藏甚至足球，只要有借口就可以大打出手。这些妖魔鬼怪们在看似混乱的表象下，其实都遵照着一条看不见的轨道默默运行着，一旦出轨或者倒退，都有可能被清理出这个世界。

严守“正常位”的洛克，与罗阿纳普拉的恶党们本质的差别在哪里？坦白地说，这种心理防线就像一层窗户纸那么不堪一击吧，说到底自称“见习恶党”的洛克只差亲手扣动扳机结果一条性命而已，就像初上战场的菜鸟新兵，老兵们总是这样安慰他们“射击！射击！越快想明白杀人是怎么一回事，人就能越快运作起来”。在整个罗贝尔塔复仇事件结束之后，夕阳下洛克靠着围栏，与张大哥两人释然地抽着烟，然后自言自语道：“我算是个恶党了吧……”，经历了如此之多的伤痛之后，洛克的“正常位”世界几近崩溃。通过罗贝尔塔一役，洛克与全城的恶徒们走到了决裂的边缘，与委托人加西亚小少爷走到了决裂的边缘，甚至与黑礁商社的同伴们走到了决裂的边缘。洛克的灰色安全地带已经退无可退了，当雪绪决定将自己作为一枚骰子抛出去，把未来托付给命运的时候，洛克选择了不作为，也不选择，他因此眼见雪绪拔刀自刎，从而斩断了与故乡的平凡生活唯一的一缕精神牵挂。如果因为又一次的不作为和不选择而失去作为恶徒的立足点，那么等待他的或许只有找个地方默默腐烂。故事终于将作出选择，要么回到“正常位”的世界，要么变成一个彻头彻尾的恶党。『黑礁』的故事可以说并没有一条明确的主线，可以左右的故事发展进程的，恐怕只有洛克的角色转变吧。

顺带一提的是『黑礁』连载至今的 9 卷漫画里尚未回收的伏线只有一条，那就是达奇经常通过电话联络神秘人，并将工作所得的大量资金汇给对方，对方是谁？目的是什么？由于达奇地位比较次要，估计关注这条伏线的读者不会很多就是了。

BLACK LAGOON
犄角旮旯里的考据
Some side researches

广江对于美国文化的推崇，其实点点滴滴的表现在漫画的每个角落，从主角佩枪的选择（伯莱塔 M92 是现役的美军和美国执法部门制式佩枪），到日常生活中的玩笑话，处处都有“American Style”的体现。有些台词中提到的名词或许很容易被观众们所忽视，当然也有较真的观众——比如笔者——会去一个个考证，这部份的内容不妨也作为消遣之一列举出来，至于出处笔者刻意不写出来，或许会让你有动力再去复习一遍这部作品。

阿拉莫
——翻译成中文就是“被围攻”

出典：指 19 世纪得克萨斯共和国时期的一个军事堡垒，也代指阿拉莫战役。1836 年春天得克萨斯宣布从墨西哥独立并成立共和国，墨西哥独裁者安东尼奥・洛佩斯・德・桑塔・安纳率几千精锐围攻阿拉莫 13 天破城，经过惨烈的围城战守城的 200 多名志愿者大部分丧生，墨西哥军也损失惨重。但之后得克萨斯人高唱“铭记阿拉莫”的口号，击败桑塔・安纳的军队，宣布得克萨斯从墨西哥独立并加入美利坚合众国。

用意：后世常用“阿拉莫”来形容以寡敌众的围攻战，它是得克萨斯人顽强不屈精神的体现，换言之也就是西部精神的体现。『黑礁』里这群枪手们的西部情结是不言自明的。

惩罚者（Punisher）
——乱杀人不叫惩罚者

出典：Marvel 的一部著名美国式英雄漫画，主角是一个家里遭到血洗，发誓要向黑恶势力复仇的孤胆英雄。区别在于，这位主角受过海豹突击队和 FBI 的严格训练，身手了得，但没有富可敌国的家财和超人类的能力，是个有点黑化的平民英雄。

用意：本意是为了嘲笑罗马尼亚双子而插科打诨，更深一层的用意是罗阿纳普拉不存在绝对的正义和邪恶，当然也不需要惩治邪恶的惩罚者。

Route66
——不仅仅是一条公路

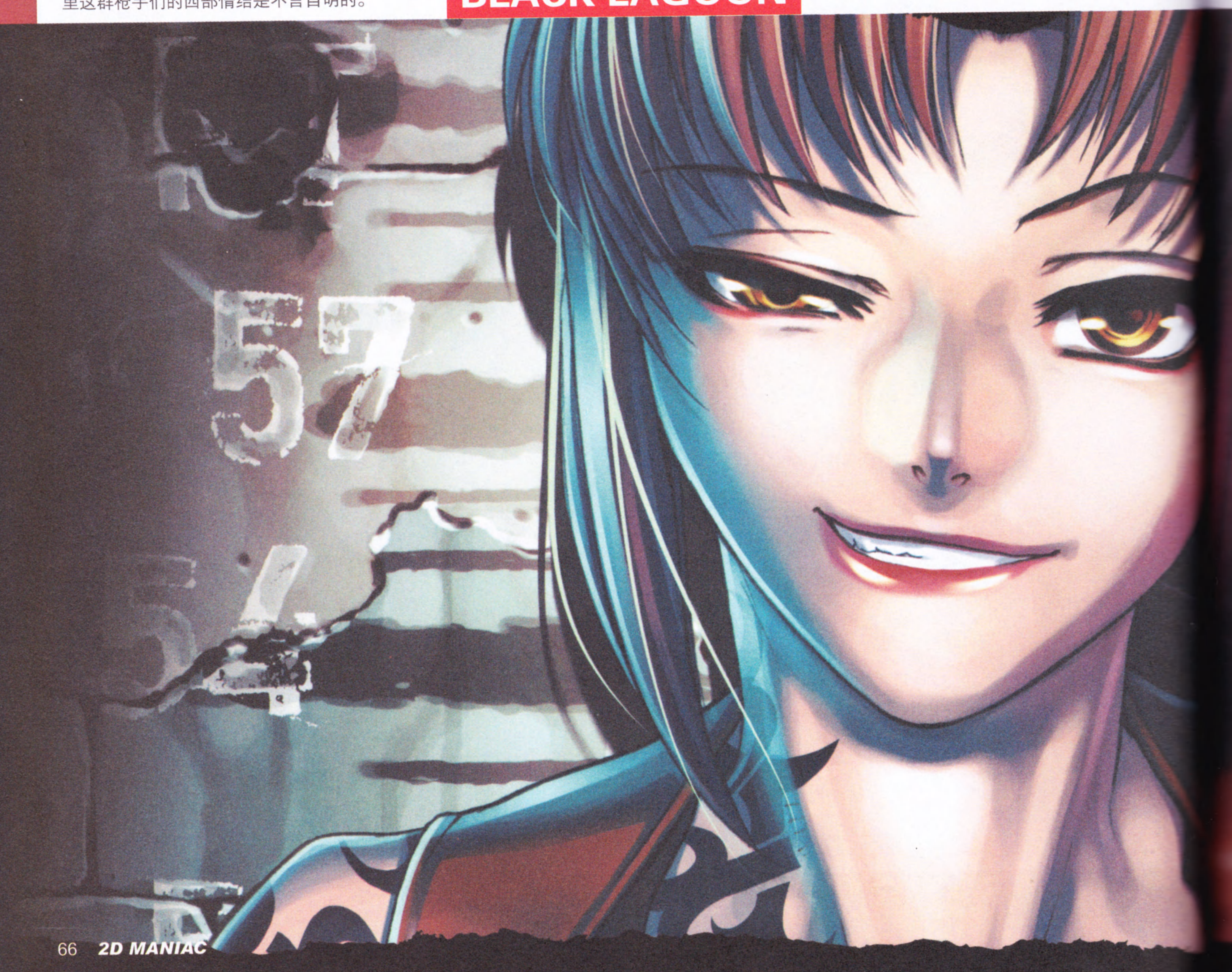
出典：历史上美国一条著名的贯穿中西部与西海岸的公路，66 号公路。被美国人称作母亲之路，被认为“象征着伟大的美国人民一路走来的艰辛历程”，1985 年正式从公路地图上移除成为历史。

用意：所谓美国精神的象征，反过来说也就是嘲笑美国精神的最佳题材。

Cartel
——玩过『侠盗猎车』的不会不知道

出典：英语里为联合企业的意思，俚语里指匪帮，犯罪集团。可以理解为几个帮派组成的联合体，成员通常都是同一国的黑帮组织。

BLACK LAGOON



查尔斯·怀特曼

——莱薇“怀特曼狂热”的源头

出典：恶名昭彰的得克萨斯钟楼枪手，1966年8月1日他爬上得克萨斯大学28层的钟楼顶端，肆无忌惮地开枪射杀路人，共造成16人死亡，数十人受伤，在肆意杀戮了90分钟后才被警方击毙。是美国有史以来最著名的校园枪击案。

用意：美国是个枪支泛滥的国家，校园暴力频发，所以他国在攻击或者嘲笑美国式民主自由的时候，常常会把枪支管理的问题拿出来说事，而一谈到校园枪击案，首当其冲的就是这位查尔斯·怀特曼大爷了，他成了无差别杀人的最佳代言人，日本人顶喜欢“通り魔”什么的（编注：通り魔在日语中指随便残害路人的坏人，空境里面经常出现的那种）。



布雷特·法弗（Brett Favre）

——“准确投送”的代名词

出典：现年40岁的职业橄榄球球星，美式橄榄球大联盟（NFL）历史上的传奇四分卫，现役球员，上赛季效力于明尼苏达维京人队，不过『黑礁』出版的年代应该还在绿湾包装工队效力。传球码数和传球达阵次数在NFL历史上都排名第二，三次常规赛MVP，一次超级碗MVP。



BLACK LAGOON ORIGINAL SOUNDTRACK

BLACK LAGOON 写在最后：严肃以外的轻松消遣

Recreation after serious topics



▲9岁的巴拉莱卡



▲17岁的艾达


▲美熟女尤兰达

『黑礁』继承了很多严肃类漫画的优良传统，在漫画正篇结束以后都会附有一小段omake的番外篇，画的都是些轻松的穿越搞笑片段。这些片段除了缓解气氛，增添一点杀必死的佐料以外，有时候也会意外地透露出一些正篇里不方便描述的幕后设定花絮。比如之前提到的登场角色年轻时的样貌和职业，就出自于单行本第一卷和第六卷的特典漫画“高校篇”“VIVA！年少篇”，像身着水手服的罗贝尔塔、美熟女尤兰达和啦啦队长造型的艾达，还有雷人的美少年波里斯军曹都是只此一家别无分店的。

『黑礁』的音响监督本田保则是有着40多年从业经历的老牌专业人士，对枪械声音的设定极其考究，不同种类的枪械射击时的声音各不相同，就连上膛和退弹时的声音也都力求真实。而卡式阵容的选择也异常强大，聚集了一班一线实力派声优，像莱薇的声优丰口惠、巴拉莱卡大姐头的声优小山茉莉和杀人双子姐姐的声优金田朋子都被评价为难得一见的绝佳演出，而像杉田智和、**柿原徹也**、成田剑、三宅健太这些业内有头有脸的人物在本剧中都只能分到些跑龙套的角色，可见本田保则要求之高。

然而令fans们诧异的是，有着如此豪华的声优阵容，『黑礁』竟然从未灌制过Web Radio和广播剧CD。实际上动画的音乐CD也十分简朴，只有OP曲是由I' ve中的成员MELL演唱的英文歌曲『Red fraction』，OVA的新OP也是根据词曲重谱的Remix版。OVA换了一首ED曲，名为『When Johnny Comes Marching Home』，这是一首美国老民谣，起源于南北战争时期一个北军老兵退伍返乡后创作的一首反战歌曲，后来的一百多年里美国人很喜爱在反战场合唱响这首曲子，阿汤哥的成名作之一『生于7月4日』和布鲁斯威利斯的卖座电影『虎胆龙威3』里都有出现过此曲。歌曲的基调是悲壮的，但在『黑礁』的OVA里，由于配上了几个角色年轻时的样貌，显得青涩而又极富沧桑感，此时主题显然已经与反战无关了，只是广江和**片渕**的个人喜好而已吧。OST方面发行过EDISON谱曲的一张专辑，配乐加插曲共30首，比较有意思的是剧中白人纳粹主义团体的党歌是特意谱写的，另一首人气绝不亚于OP曲的插曲『The World of Midnight』也收录在OST中，此曲唱词俱佳，每每聆听总令人不禁忆起罗马尼亚双子那张天使般的脸庞。

最后，就以插曲『The World of Midnight』来结束本文吧：

Someday I want to run away
To the world of midnight
Where the darkness fill the air
Where it's icy cold

Where nobody has a name
Where living is not a game
There, I hide my broken heart
Dying to survive

There, no one can see me cry
The tears of my lonely soul
I'll find peace of mind
In the dark and cold world of midnight
Midnight
Midnight ▲



选自焦げました全彩原创同人志『SUMMERY TINT』

朋友们，清理硬盘的时候到了！

名为前瞻的马后炮前哨战

■文／国王去了 1Q84（爱上了青豆的国玉）





时光总是在不经意间匆匆而过，COMIC1 ☆ 4 时的扫雷似乎还近在眼前，转瞬间就已经到了火热的 C78 季节。熬过了令人窒息的升学考试，想必不少朋友都在抓紧享受暑假最后的悠闲，金榜题名的同学们有没有借庆祝之机升级一下电脑硬件呢？没有发挥好的同学们也不必气馁，人生总有高潮和低谷，只要放松心情，快乐还是会如期而至。

开场白就到此为止，同每一次夏コミ的前瞻一样，由于杂志出版周期的关系，当大家看到这篇文章的时候，恐怕前瞻已经变成马后炮了。所以笔者刻意降低了本文的时效性，用一些轻松话题作为下一期大部头扫雷专题之前的热身活动。

热力的写照：奈叶厨们疯了！

关于本届 C78 的各项官方数据还没有完全统计出来，从一些渠道的反馈来看，这次大会的参展人数并没有创出新高，而是在略有下降的前提下基本与去年夏天的 C76 持平。今年 C78 会期的这个周末正值日本夏天的传统节日盂兰盆节，Big Sight 所在的台场一带历来是观赏焰火大会的好去处，所以一旦两个活动的日期重叠，对于交通运输和周边生活设施所带来的压力是空前的，这使得 C78 成为了一个不大不小的“社会问题”，甚至引来了 NHK 电视台新闻 9 套的记者们前来做专题报道。

相比社会舆论的“惶恐”，与会的阿宅们显得淡定了许多。进入 8 月气温攀升很快，8 月 13-15 日又是连续的高温天，对排队进场的人群而言条件十分严酷。尽管如此，类似“彻夜组”这样的 Comiket 名特产还是比比皆是。因为彻夜组的活跃还爆出了今年 C78 最大的新闻：深受宅男们喜爱的『魔法少女奈叶』剧场版相关商品在企业摊位 No.111 贩卖，商品内容包括两款价值 1 万日元的抱枕套，2500 元的设定资料集和两款 3500 元的主题 T 恤，可以说价格不菲。去年冬天 C77 上魔炮剧场版第一次摆摊就遭到各路奈叶厨的疯抢，所有商品在半天内完售。而这次哄抢之风愈盛，13、14 日两天商品均在 10 点前就宣告抢购一空，从排队入场到售罄才不到一个小时，热门程度堪比世博会中国馆预约券。更夸张的是由于商品提前卖完，15 日魔炮摊位压根就歇菜收工了，令当天前去的奈叶厨既愤怒又无奈。





同人动画速报：人生，总有惊喜！



▲『くっつきぼし（紧扣的星星）前篇』

曾经引发过巨大轰动的东方同人动画『梦想夏乡』自从在去年夏天的 C76 上发售了一个无关痛痒的普通版 DVD，然后用几个外包装上的小图片简单预告了一下续作之后，在长达一年的时间里都没有再透露过任何消息。本身以同人音乐起家的主创社团舞风似乎已经退回到了原先的那个小圈子里，老老实实地做做同人 CD，不谈『梦想夏乡』的话题。就这样平淡地度过了冬天的 C77 和今年春天的例大祭 7，人们逐渐开始淡忘这部同人动画，淡忘舞风。

▲选自 5 年目の放課後全彩原创新刊『More Check』

与之形成鲜明对照的是，以著名画师 POP 为核心的同人社团 ElectromagneticWave 却始终不停歇地在切实有效地推进『快要坏掉的八音盒』的改进和衍生品的开发。笔者对这部动画一直跟踪关注，且对 POP 的执着深表敬意。去年冬天的 C77 上 POP 力邀 30 位业内知名画师一同创作了『快要坏掉的八音盒』主题画集，手笔之大、内容之华丽堪称惊艳。而『Megami』等美少女商业杂志上有关这部动画的宣传也一直没有间断，目的就是为了给『快要坏掉的八音盒』剧场版的公映预热。从 C75 时放出首个宣传 PV，到 C77 完整版正式发售，再到 C78 时以剧场版动画的身份亮相，『快要坏掉的八音盒』用了短短两年不到的时间完成了从同人动画→自主动画→商业动画的华丽变身。POP 的巨大成功的确值得敬佩，但他的成功模式却未必能被其它同人社团照搬，而且同人领域的奇迹从不需要去复制他人的模式，奇迹总是在人们不经意间突然冒出来。

本次 C78 大会上就果真有新的奇迹诞生！就在大家对『梦想夏乡』越来越不抱期望的时候，一部新的、强大到足以掳走全场注意力的新作毫无征兆地出现了，这就是由同人社团石川**プロ**制作的自主动画『**くつつきぼし**（紧扣的星星）前篇』。这部以百合为题材的自主动画带给笔者的震撼绝不亚于当初的『梦想夏乡』，而且如果说后者是通过东方这个国民级的话题来吸引眼球，那么『**くつつきぼし**』的卖点则完全是它强大的剧情。关于这部作品笔者考虑在下期的扫雷中详细介绍，有兴趣的朋友也可以先睹为快。



热门作品前瞻：麻枝准，搞了半天还是我来 RAP！

关于本次 C78 大会上声势最浩大的同人本题材，笔者不想卖什么关子，显而易见的，除了东方和魔炮两大老牌阵营以外，接下来就是『轻音』『Love Plus』和『Angel Beats!』的三分天下了。前两部实际上都是因为续作热卖的关系，使得很长时间里一直没有降温的人气又多延续了一个夏天，甚至还可能继续延烧到冬天的 C79，真正的新题材实际上只有『Angel Beats!』。

今年上半年新番动画的表现总体上显得波澜不惊，4 月新番的平庸尤其令人失望，这点笔者在 COMIC1☆4 的扫雷中就提过，但毕竟 4 月档有『Angel Beats!』，还有异军突起的『WORKING！！』，场面不算冷清。而接踵而来的 7 月新番，情况并没有丝毫的改观，甚至被很多观众评价为近几年来最教人乏味的夏季档。新番动画对同人创作的影响虽然并没有大到足以左右 Comiket 人气指数的程度，但想要重现一两年前那种几百上千个同人社团抢夺一个新番的题材，彼此之间争奇斗艳的热闹情况，在这届 C78 上恐怕是无缘得见了。比较典型的一个例子就是由 J.C STAFF 制作的 7 月新番『大神和七个好伙伴』（以下简称『大神 +7』）播出后没有引发预想中的热烈讨论和无数同人社团的追捧，相反『大神 +7』的同人志目前来看少得可怜，完全无法与同样由 J.C STAFF 出品的『龙与虎』和『某科学的超电磁炮』相提并论。当然这样的情况并非不可预见，看看 Pixiv 上有关『大神 +7』寥寥 2、300 张的同人图多少就能猜想的到画手们对此片兴趣不大。该作固然因为剧情太过松散，角色设定重叠，题材缺乏新意而显得看点不足；不受观众待见的更核心的原因则是，角色之间缺乏最容易引发话题的“党争”，以及 J.C STAFF 弃用了钉宫理惠，失去了八卦的力量和钉宫党人的支持，『大神 +7』遭遇滑铁卢其实是在情理之中。

“J.C STAFF 出品”尚且如此惨淡，其它新番也各有各的窘境。以标准肉番开局的『学园默示录』人设原案出自著名的同人社团 Digital Accel Works 的主笔 INAZUMA，提到

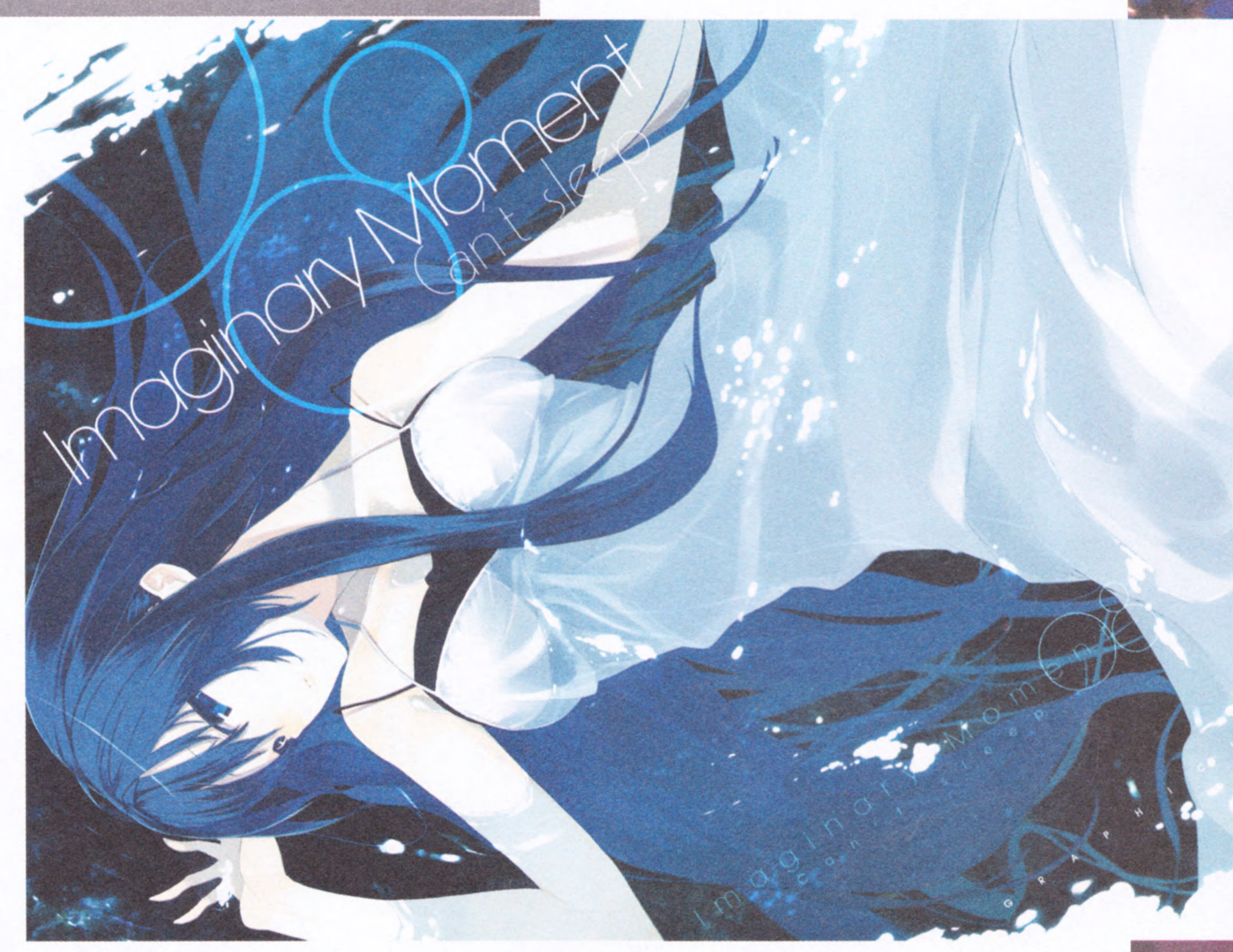
它的名字令读者能想到的就是巨乳、丰臀和浓郁的工口气息，加上动画版 MADHOUSE 刻意加重杀必死的戏份，令同人创作必不可少的脑补空间荡然无存，剩下的便只有角色之间人气高比拼了。的确有好几个以创作工口本著称的老社团选择了『学园默示录』，而最受欢迎的角色不用问自然是毒岛学姐和保健医，其次是傲娇的高城同学，至于内容就不必提了吧……

有着“飞天小裤裤”爱称的『强袭魔女』历来是很多同人社团的偏爱题材，今夏的第二季顶住 GONZO 倒闭的巨大压力，换了东家后顺利开播，除了千叶纱子因为生孩子（传言）而无奈被替换以外，基本保留了前作的原班人马，令广大观众深感宽慰。不过『强袭魔女』毕竟算不上是新题材，各种捏它被反复利用，新鲜感所剩无几，于是乐趣只剩下看几个大手社团在笔力上斗法了。

名为“黑马”的惊喜倒也不是没有，眼下资源的放流还不是很汹涌，本届 C78 同人志情况的全貌还无法下定论，但笔者大胆预言『世纪末超自然学院』很有潜力成为 7 月新番中最大的亮点。其实笔者的这个看法已经在几个社团的同人志里得到验证，具体情况笔者想留到下期的扫雷中再详细列举。







佳作预览：该来的都来了！

夏天历来是丰收的季节，对于 C78 而言也不例外。从笔者事先搜集的大约 100 组大手、超大手同人社团的参展情况来看，首先出勤率高达 99%，今年大手社团落选的情况不多。作为一年来回馈支持者的最佳方式，今夏发售的全彩同人志画集非常多，或许要超过往年历届，而且目前资源放流情况快捷而稳定，大量优秀的作品都在第一时间出现了，这对于下载党来说无疑是天大的福音。几个传统意义上广受关注的超大手和神组都没有缺席，有轻度爱好者人气风向标之称的 TONY 大神这次推出了厚达 80P 的原画和线稿集，但其中彩页只有 8P，线稿则全部是旧作，整体上显得诚意不足。

与之相比甘露树大神的诚意则让 fans 们头顶青天，之前一直以商业画集形式发售的 Leaf 社当家画师的个人精选画集，轮到甘露树时竟然选择了以同人志的形式在 C78 上先行发售，一起摆摊的美里大神也十分识趣地给同伴让道，这次只推出一本关于鹦鹉的四格漫画。

其它高质量的全彩同人志画集，笔者建议不妨关注 TRIMOON 的 Love Plus 本『**ラブホリック**』和魔炮本『**フェルマータ**』、redjuice 的一年商业作品回顾总力画集『IGNITION』、石惠大神的 Angel Beats! 本『**なおりました。**』、咖啡贵族的综合新刊『bitter and latte』、WNB 的全彩新刊『琉璃色**えほん**』、韩国画师代表人物 Dymo 的 AB 本『MEMORIAL KAITEMITA』、焦**げました**的原创新刊『SUMMERY TINT』、5 年目的系列最新作『More Check』、国人骄傲 sayori 大神的东方全彩本『Eastern Garden 02』等等……由于篇幅关系不多列举，只推荐几本入手难度不高的。

需求给力度高的工口同人漫，当然还是要关注几个笔力出众的大手社团，例如以擅长炮姐本的**たくみなむち**此次又有新作、神秘的



NTR 大师 YAKIYAMA LINE 则推出了『水蜜少女 ③』、放尿大师**けもこも**屋这次是山田的 WORKING 本『**クリーミィ やまだ**』、骨感美女画师绝对少女的最新作『魔法少女 7.0』、足控天师丸田道场的**アマガミ**新刊『**キミはどっちに踏まれたい?**』、实用度满载的新锐社团猫井**ミィ**的『Love Harmonics』、猫入**り**箱代理的 DRRRR 本『**杏里総受**』、冈崎武士特立独行的大神 +7 本『Trapper』等等，各位鉴定的时候千万别忘了备足纸巾。

不过实用度并不代表一切，几个以剧情见长的神组也无一缺席，万众瞩目的**蛸壶屋**新刊，“黑轻音”系列三部曲完结篇『THAT IS IT』、NTR 超级连载 MTSP 的『**遠坂家の家計事情 7**』，以及床子屋的原创剧情 NTR 本『Saint Foire Festival』都是值得细细品味的，日语苦手的朋友们也不用担心，汉化本早已经满天飞了。

更多的篇幅笔者将留到下一期进行细致的扫雷，届时会分门别类尽量多的推荐笔者认为值得收藏的佳作，那么各位就且善安毋躁，拭目以待吧！▲



ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD
Check And Play !
蝴蝶扇起翅膀
便改变了整个世界
——RPG『Fate/extra』背景、故事与起源详解
■文 / 迦南





尽管『月姬』与『空之境界』已经非常有名，但是应该说，奈须最出名的推得最广的作品还是『Fate/stay night』。不只是因为TV动画的大卖，也因为圣杯战争以及英灵召唤这样的系统有着极大的延展性，让FANS们与同人作者有了极大的想象与创作空间。而『Fate/extra』作为一部由原作者本人亲自操刀的官方同人游戏，讲的便是发生在未来世界的虚拟现实环境下的圣杯战争。俗话说牵一发而动全身，而究竟是怎样的相似与不同，才造就了这部骨子里相同背景却整个大变样的作品？而电脑世界中的圣杯战争，又与我们以前所熟悉的圣杯战争有什么不同？而这部作品，一开始又是因为什么原因而制作出来的呢？这一切的一切，就让我们带领你去探究。

『Fate/extra』所处的世界，是自1980年产生的分歧之一——

在这个世界中，一个名为"西欧财阀"的巨大机构掌控了世界的实权，在它的主导下，成立了以世界上各个先进国家为中心的同盟。由于自2010年开始，全世界都已经放弃了超级计算机的研究与计算，改以联通全世界的云网络来进行协同计算，所以网络与虚拟现实技术得到了长足的发展。然而由西欧财阀建立的，有着全世界48个国家的参与，掌控了绝大部分资源的组织NERO（North Earth Resource Organiazation，即北半球资源机构）自2015年诞生以来便马上限制了宇宙的开发，甚至禁止新的航天器上天，轨道上的所有人造卫星都处在西欧财阀的监测网络之中。

西欧财阀提倡的理念是绝对公平的管理与资源分配，由此来构筑一个和平的世界。但为了这个目的就需要进行严格的高压管理，比如说国际协定404，便是由西欧财阀指定一个对象，由NERO的成员国进行认可来禁止对这个对象进行任何接触、调查、分析与发言，又被人称之为封印指定。西欧财阀对各种对象进行封印指定，抑制民间的技术发展，让一切都能处于自己的掌控之下。

这一切究竟真的是为了造福世界还是想独吞一切，目前还不得而知。不过不管其目的如何，西欧财阀的手段激起了许多人的反感。在西欧财阀控制力比较弱的地区，比如说非洲、中东和东南亚沿海一带存在着许多反对西欧财阀统治的反抗组织。其中也不乏远坂凛这样能灵子化后潜入网络，来侵入对方服务器的黑客——灵子化是于九十年代后期提出的概念，将灵魂化为灵子来修改网络的规则，在网络世界中也能呼风唤雨，这就是他们被称为魔术师的原因。

2015年，月球上的阿加拉基地探险队在月球表面发现了深度达到数千米的竖井，在这个竖井底部，他们发现了一个巨大的光子结晶。根据测量，光是这个光子结晶直径就达到了30千米，甚至整个月球除了表层都可能是由光子结晶构成的。西欧财阀迅速将月球列为封印指定的事物，来禁止所有对月球进行的探究。根据他们的分析，这个巨大的光子结晶体就如同一个量子计算机一般，拥有着难以估计的巨大处理能力。并且它一直在以纳秒为单位对整个地球进行着不间断的扫描，并将扫描结果储存在数据库中。据测定，其构成物质的年代比月球表面的岩石还要古老，达到46亿年以上。也就是说，在地球诞生之后，它便一直在进行着观测工作，可以说是神的眼睛，也可以说是神的自动记录装置。而这个模拟量子电脑，也就是整个月球，被西欧财阀命名为"圣杯"。

就在圣杯被发现的同时，地球的网络在一个极短的时间内，出现了大量来源不明的链接，让许多网络服务器直接当机。尽管网络上立即出现了是否是月面的圣杯对地球网络进行的连接的猜测，但相关发言马上就被西欧财阀全部删除。而在那之后不久，世界各地发生了大量知名的黑客在失踪后被人发现电脑死的事件。据调查，他们都是在试图将灵魂灵子化的过程中，脑神经承受了极大的负荷，导致心肺机能停止。而少数承受住了负荷，顺利将灵魂灵子化的人则成功地进入了圣杯之中，了解了圣杯能够通过一定的程序被人控制的事实，而这个所谓的"一定的程序"，就是圣杯战争。

因为害怕这些能够与圣杯连接的黑客们抢夺圣杯，西欧财阀不惜以各种手段将一切有着灵魂灵子化资质的人纳入自己的掌控之中。尽管他们控制了大部分的黑客，但逃脱了追捕的远坂凛等一些黑客，自己研究出了更加新式的侵入方法。为了避开网络监察的耳目，他们将方法记录在实体媒介上进行散播，让更多的人能够登录圣杯。

正是在这样的背景下，这场发生在电子世界中圣杯战争，就此开始了……

Fate/EXTRA 电子海洋中的圣杯战争

【序幕】

这是一所名为月海原学园的学校，乍看上去没有什么特别的。“我”就在这里上学，每天早上好友同时也是学生会长的柳洞一成都会在学校门口进行例行检查；班主任藤村大河依然是迷迷糊糊，一进门就直接摔跤；喜欢显摆的朋友间桐慎二依然在一群女生的包围下高谈阔论。一切似乎都没有什么不对的地方。

某天，班上来了一个叫雷纳德・B・哈维的转学生，尽管这个时候来一个外国转学生显得很奇怪，但是大家似乎都觉得这是理所当然的。雷纳德来了之后，很快以其优雅的谈吐与优秀的头脑抢去了慎二的风头，慎二对此很是恼怒。从这一天开始，学校里开始流传起杀人魔的谣言。而在学校里遇到的那个自称葛木老师的人则全身散发着可疑的杀气，让人不由得怀疑他是否真的是老师。记忆的错位感越来越大，然而不管查什么资料都没有任何头绪。

第三天，雷纳德在上课的时候，突然站起身来对大家告别然后走出了教室，慎二似乎对他这种明显违反校规的行为感到幸灾乐祸，然而“我”心中的猜疑却越来越严重，因此在走廊上看到雷纳德之后就追了上去。但雷纳德走到走廊的尽头之后，就回过头来说了一堆似乎莫名其妙却又意味深长的话，之后就走进了墙壁之中……

“我”目瞪口呆地看着眼前的这一切，眼前的墙壁似乎有着不可思议的魔力，让人不由自主地转过头去忽视它，然而“我”已经决定要直视现实，因此也跟着走进了进去。



Saber

Master：玩家
真名：尼禄・克劳狄乌斯
宝具：辉煌黄金剧场
（Aestus Domus Aurea）

适合一周目使用的英灵。能力平均，容易提升的能力是力量与耐久。真实身份是史上著名的罗马暴君尼禄，在奈须的演绎下又有了不同的解释。对比其他的王，吉尔伽美什是将臣民当成私有财产的暴君，亚历山大将臣民当成与自己共同实现理想的伙伴，亚瑟王将人民作为自己毕生守护的对象，而原本是被母亲扶植为傀儡的尼禄则是痛恨元老贵族，真心地爱着民众。因此她杀死自己的母亲掌握实权，剥夺元老院的权力，举行许多与民同乐的娱乐活动。尽管这一厢情愿的爱最后使得她众叛亲离，她却始终无怨无悔。另外，由于当时其与不列颠的良好关系，使得后世的亚瑟王传说与她有着关联，也许奈须是想用这个来解释这两人外表相同的原因？

Archer

Master：玩家
真名：无名
宝具：无限之剑制
（Unlimited Blade Works）



适合熟悉游戏的人使用的英灵。技巧型英灵，容易提升的能力是耐久，敏捷和魔力。这位英灵想必玩过『Fate/stay night』的都不会陌生，只是真名从那四个字变成了“无名”，似乎也只能用平行世界来解释了。按照描述，这个英灵生前确有其人，但是在成为拯救人类的英雄和正义使者的代名词后名字便被人所遗忘。而在最后，在面对自己所无法解决的巨大灾难时，他以死后的自己为代价，引发了奇迹。尽管只是个资质平平的魔术师，但是在单一的魔术上有着让人难以想象的能力。宝具“无限之剑制”并非是武器，而是一种极特别的魔术，能够把他所见过的、拥有“剑”这一概念的武器完整重现。



在墙壁里面竟然是一个房间，里面有一道不知通往何处的门扉。而角落里突然有一个人偶爬了起来，跟在“我”身后。而“我”似乎听到了有什么声音在说，这个人偶是走入这个门扉后所必要的剑与盾。走进那道门之后，仿佛进入了一个异空间一般，完全没有半点学校的影子，就好像是一个地下迷宫。

此时空间中响起了一个男人的声音，教导着“我”如何驱使那个人偶去战斗。而在走出迷宫之后，来到了一个庄严的场所。在那里，则有一个同样的人偶。与之前遇到的敌人完全不同，这个人偶很强，“我”的人偶迅速地被它打败，而“我”也倒下了……

以后? 没有以后了。“我”的故事就此结束了……好吧，我知道读者很想翻桌，这也是当初所有玩过『Fate/extra』序章的人的心情。这个在序章里最早出现的“我”根本不是主角，在他死后，玩家才能真正选择主角进入游戏。同样是一个对现在的生活感到怀疑的学生，在看到雷纳德和“我”走入墙壁之后也跟着走了进去。之前和之后的流程基本和之前没有什么不同，不同的只是在被人偶打败之后会有一个选项，选择“放弃”还是“不放弃”，选择“放弃”那就是直接 GAME OVER 没商量，不过我想没有哪个人会这么缺心眼吧……而选择“不放弃”之后会不死心地再问一次，依然还是“不放弃”，之前那个教你战斗的声音便会觉得你这种不放弃的想法很好，让你重新获得资格。之后就是召唤英灵，这个是一开始就已经选择好了的，不过需要注意的是，召唤出来后对方会问你是不是 Master，如果是 Saber 和 Caster 的话你可以选择“不是”，那么对方会威逼利诱你承认。然而如果是 Archer 这个本来就厌烦了当清洁工的人，你选“不是”的话会直接被他砍死……嗯乱消道人果然不好啊。顺便一提，不管选择哪个英灵，也只会有对话上的不同，主线剧情不会有任何改变。

正式结下契约得到令咒后，打倒了之前那个人偶，虽然对那个声音口中提到的圣杯与圣杯战争没有什么概念，“我”也算是正式成为了最后一个参加圣杯战争的参赛者。在那个声音宣布圣杯战争正式开始之后，“我”的意识便陷入了黑暗之中。

“我”做了一个梦。眼前只见到燃烧的城市，耳边只听到人们临死前的呼喊，而“我”身处其中，觉得自己是那么地无力。醒来的时候，发现自己躺在学校保健室的床上，身边是自己选择的英灵。在和英灵的交谈中，“我”得知了何谓圣杯战争，知道了这是一个你死我活的比赛。圣杯只有一个人能得到，正式参赛者是 128 人。而月海原学园便是预赛场地：参赛的魔术师的记忆都被封印起来，只有在那三天里找回自我并召唤出英灵打败人偶的人，才能通过预赛，取回自己的记忆。未能通过的人则全部电脑死，而正式比赛中失败的人也是同样的下场。在七轮淘汰赛之后，剩下的最后一个人便能得到圣杯。但是奇怪的是，其他通过预赛的魔术师们已经取回了自己的记忆，但是“我”却依然不知道自己的记忆，即使向运营 AI 反映了这个问题，也无法得到解决。既然如此，就只能寄望于在这场比赛中存活下来，得到圣杯来找回自己的过去了。



【比赛说明手册】

在比赛正式开始之后，运营比赛的 AI，圣杯战争的仲裁者言峰神父便会给你一个终端，用来进入个人房间并接受每场比赛的相关讯息。每星期举行一轮比赛，而这七天时间里会各开设两个竞技场，也就是俗称的迷宫让参赛者们去进行锻炼，同时每个迷宫中都各有一个密码钥，只有在开始比赛之前找齐这两个密码钥，才有进行比赛的资格，否则便会直接判负。整个学校里的设施都可以利用，比如说购买部会出售各种道具与装备，图书馆可以用来查询各种资料，教会里呆的并不是神父，而是魔术师苍崎姐妹，她们擅长的灵魂篡改技术可以让你对英灵进行选择性的强化。



每场比赛间隔的时间不只可以拿来锻炼，更重要的是收集对手的情报。甚至可以说，如何隐藏己方的资料并且得到对方的资料，是这场信息时代的战争中最重要的一点。每个英灵可以说都是历史上有名的人物，只要能找出它的真实身份，就能让自己变得有利。不只是敌方英灵，就连己方英灵也因为你太弱小很难保护住秘密，一开始并不会对你坦白自己的真名。只有自己强大起来，并通过在个人房间的对话选项等提高好感度之后，才能得知对方的真名与宝具。虽然在正式比赛之前，双方是禁止私斗的，但是战斗也是得到情报的一个途径，因此剧情中，有时在迷宫里会与对方狭路相逢。尽管战斗会有危险，却也能知晓对方的一些底细，而且只要撑过三个回合，系统就会强制介入停止战斗。

Caster

Master：玩家
真名：玉藻前
宝具：水天日光天照八野镇石

一周目直接选她绝对会吃瘪没商量，典型的大器晚成型。既然身为 Caster 擅长的自然就是法术，容易提升的能力是敏捷，魔力和幸运。基本上可以看成所有传说中的狐妖的集合体，比如说狐妖妲己也可以看成是她。按照日本的传说，玉藻前是天照大神的分身之一，而 Caster 则是因为玉藻前想成为贤妻的愿望而化成的英灵，因此虽然对主人忠贞不二却也无法发挥出全部的能力，像是魅惑他人的咒术与化形之术因为心灵创伤而不想使用，而制造阵地则是因为性子不合而用不来。

宝具水天日光天照八野镇石其实就是后来的八泽镜，传说中有着能复活死者的能力，不过目前无法使用。

Lancer

Master：远坂凛
真名：库·弗林
宝具：穿刺之死棘枪
（Gáe·Bolg）



又是一个『Fate/stay night』中就出现过的老朋友。爱尔兰的英雄，光之神与阿尔斯特王的妹妹所生下的儿子。库·弗林意为“古兰的猛犬”，并非本名，而是幼时误杀了古兰的看门狗之后，发誓守护古兰所改的名字。而在长大之后，他加入了守护国王的“赤枝骑士团”，之后为了迎娶某个女性，跨越千难万险到达了影之国，向魔女斯卡哈学习魔术与武术。最后库·弗林得到了她所赠的魔枪 Gáe·Bolg 回到了阿尔斯特。他谨守誓言，最后却因为敌人的奸计破了誓言而死。为人性格豪爽，虽然对敌人绝不留情却也有着自己的原则。以前就有人 YY 过如果大小姐和库·弗林组合的话会是怎样，这次算是得偿所愿了。



Rider

Master：间桐慎二
真名：弗朗西斯・德雷克
宝具：黄金鹿与暴风雨之夜
（Golden Wild Hunt）

又一个娘化版的历史人物，弗朗西斯・德雷克是历史上第一个完整地完成环绕地球一周的人（麦哲伦没完成就挂了），可以说是大航海时代最伟大的航海家。当时的西班牙有着由100艘以上的千吨级舰船组成的“无敌舰队”，但是在出征英国之时被德雷克歼灭。其凯旋后的战利品与环绕地球一周所得到的详细资料，让英国得以继西班牙之后成为新的“日不落帝国”。成为英灵之后，其旗舰黄金鹿号与欧洲传说中的“暴风雨之夜（Wild Hunt）”混合成了她的宝具。她爱财更爱破财，因此慎二想驱使她还需要花钱……在与我方正式开战前在迷宫里会有一次争夺财宝的比赛，被她夺得的财宝越多，正式比赛时她的攻击力就会越强。

这个罗宾汉其实只是许多罗宾汉中的一人，他本来只是一个普通德鲁伊僧侣的儿子，因为父亲的教导而在森林中来去自如，并与森林中的妖精成了好朋友，但也因此在父亲死后受到村人的排挤。但是他看到村民们被领主迫害而感到义愤，就穿戴起绿色的衣帽隐藏起相貌将领主的军队击退，尽管村民们为了不被追究责任，说这一切都是由罗宾汉造成的，但是他依然无怨无悔地守护着村子。因为本身的能力并不是很强，所以他只能想尽一切办法在开战之前削弱对方的能力，为此不惜使用任何卑鄙的手段。尽管被人当成英雄尊敬，却从没有过符合英雄身份的正面战斗。因此，虽然口头上对丹・布莱克摩要他堂堂正正战斗的要求不屑一顾，但其实也在渴望着一场堂堂正正的战斗。

Master：丹・布莱克摩
真名：罗宾汉
宝具：祈祷之弓

Archer

【正式开战】

预赛结束后的第二天，系统宣布了“我”第一场比赛的对手，对方便是当初校园生活时的朋友，间桐慎二。他是亚洲区有名的黑客，也是当初最早灵子化后进入圣杯的人之一。虽然“我”对他还留着一些情分，但是狂妄自大的他可不会手下留情。因缺乏经验，他被激怒之后连自己的 Servant 的一些情报都会脱口而出，说漏嘴之后他还欲盖弥彰地将相关资料找出来丢弃，却没想到被轻松找到。凑齐三个线索后便可以推导出他的英灵是著名船长弗朗西斯·德雷克。尽管英灵本身实力很强，但是却被 Master 所拖累。作为一个初战对手来说，他算是一个比较轻松的敌人。只是，他到临死的一刻，才知道原来“不赢就会死”这句话并不是吓唬人的，最后在绝望与恐惧中死去。这也是“我”第一次直面一个朋友因自己而死的场面，同时也认识到，哪怕是再强大的魔术师，如果没有坚定的决心，而是以游戏的心态来参加圣杯战争的话，也会沦落到一个凄惨的境地。



第二场的对手，是来自于英国的一个老兵丹·布莱克摩，尽管外界盛传他在军队的时候擅长的就是暗杀与破坏工作，为了达成目的不惜任何手段。但是在这场比赛中他却一直坚持堂堂正正的战斗，他的英灵 Archer 为了胜利擅自进行的暗杀在被他得知之后，甚至动用了珍贵的令咒来禁止 Archer 在正式比赛之前出手。对老骑士来说，抛弃了士兵身份来参加的这场圣杯战争，是他唯一一次可以与人光明正



大地对决的机会。也许这其中也有因妻子死亡而带来的自暴自弃，但是他的高尚品格依然让人为之感动。另外需要注意的是第二场之前有个 Archer 进行暗杀的剧情，如果选择往外逃就会直接被干掉 GAME OVER，如果之前忘记存档一堆人该摔 PSP 了吧……

第三场的对手则是一个名叫艾莉斯的白衣萝莉，然而又突然冒出一个长得一模一样叫爱丽丝的黑衣萝莉，艾莉斯和爱丽丝两个又召唤出一个怪物……第一次遇到这个怪物情报不足的情况下必败无疑，所以只能先撤退。一开始以为两个萝莉都是 Master 而怪物是 Servant，然而圣杯战争的规则决定了 Master 和 Servant 的组合只能是一对一。随后发现了爱丽丝才是 Servant 中的 Caster 而艾莉斯是 Master，那个怪物只是召唤出来的生物。而同时也发现了能够在迷宫中来去自如瞬移的艾莉斯已经失去了自己的身体，成为了网络上的电子幽灵。尽管觉得艾莉斯很可怜，但“我”依然不得不打败她。而她在临死之前说的“你和我是一样的”也让人感到非常在意……

第三场比赛结束之后闲逛的时候，发现葛木老师——这时候应该叫他尤利乌斯·B·哈维了——从视听教室走了出来，听他的话似乎是想做什么事但是没有成功。“我”因为感到好奇进入视听教室之后，发现里面有一台放映机，在碰了一下之后似乎触发了什么机关让人感到头痛了一阵，随后放映机里便出现了其他人的比赛。而比赛的双方正是之前都帮助过你的远坂凛和拉尼·VIII。拉尼的英灵渐渐被压制，而她为了自己的老师，决定自爆来毁掉竞技场。

Caster

Master：艾莉斯
真名：Nursery Rhyme
宝具：永动机关·少女帝国
（Queen' s Glass Game）



看之前的宣传图大家都会以为这是一对双子 Master 而那个大怪物才是 Servant，但实际上黑白萝莉一个是 Servant 一个是 Master。而且，尽管黑萝莉被叫成爱丽丝，但其实她是包括『爱丽丝漫游奇境记』在内的 Nursery Rhyme 式童谣这个概念的具现化，是每一个孩子心目中的英雄。不过在『Fate/extra』中的 Nursery Rhyme 大部分还是建立在爱丽丝系列作品之上，比如说召唤出来的怪物的名字叫“Jabberwock”，释放出来的能让人忘记自我的结界叫“无名森林”，宝具的英文名直接翻译过来就是“女王的镜中游戏”。爱丽丝的出现，只是为了满足已经成为电子幽灵的艾莉斯想要一个朋友的心愿。凶险无比的圣杯战争，对不谙世事的她来说，也不过是一场游戏而已。

Lancer

Master：蓝路
真名：弗拉德三世
宝具：穿刺城堡
（Kazıklı Bey）



罗马尼亚著名英雄，瓦拉几亚独立的领军人物，同时也是基督教的狂热拥护者。因为他的父亲是神圣罗马帝国龙骑士团的骑士，自称为“龙大公”（Dracul），所以他得到了“Dracula”也就是“龙之子”的称号。然而讽刺的是，由于他对敌人实施的穿刺之刑太过残忍，数量也太多（光是在本国就达到十万），导致他臭名昭著，“Dracula”这个名号也渐渐被扭曲成了能停止小儿夜啼的怪物，变成了后来民间传说中基督教的大敌：吸血鬼之王“德古拉”。英灵化后其宝具是能审判对方罪过的魔枪。虽然不是 Berserker 但是人也已经有点疯疯癫癫了，和电波的蓝蓝路——不对，是蓝路——倒是天生的一对。



光靠远坂凛一人，无法制止她的自爆。看到"我"着急的样子，Servant 提示能够用一个令咒来突破防火墙的阻碍去救人。

这里就会出现游戏的分歧点：选择救哪一个。不管选择救远坂凛还是拉尼，这两人都能得救。但是被你救的那一方虽然保住了性命，却会因为失去 Servant 而丧失资格。不过虽然是分歧点，也只会影响部分剧情，结局依然只有一个。另外在要牵制拉尼的 Berserker 的时候，可以选择要不要用令咒，用了的话战斗会变得有利，不用也可以，对结局并没有影响。

如果救拉尼的话，第四场要对上的对手就是卧藤门司，至于他带的那个 Berserker，型月 FANS 一看就知道是谁。且不论真祖公主是怎么成了 Servant，卧藤门司这个将各种宗教混合成一个新宗教还把自己的Servant当神拜，参加圣杯战争也是为了推广自己教义的设定，根本就是蘑菇在恶搞日本的各种邪教吧……

而如果救远坂凛的话，第四场的对手则是蓝路，是个只能以"吃"这样的行为来表达自己感情的扭曲症患者，而她的 Servant 则是因为信仰的护佑高到连人格都改变了的弗拉德三世，参加圣杯战争的目的是希望让全世界的人都喜欢自己。这个角色不管是造型还是名字一看就知道是在恶搞蓝蓝路。

两条路线的共通剧情是远坂凛 / 拉尼醒来



之后，对"我"如何能知道战况并进去救人感到诧异。在如实说出当时的情况后，她便要求"我"帮她去迷宫中联通一个特异点。在"我"完成后，她得出了一个结论："我"就如同艾莉斯一样，是与自己的现实身体脱离了联系的电子幽灵。但即使如此，就算只为了知道自己是谁，"我"也要取得圣杯并结束这一切。

之后的第五战两条路线没有区别，都是对战尤利乌斯・B・哈维。他与雷纳德都是西欧财阀当主之子，不过雷纳德近乎完人，是预定的接班人，而尤利乌斯则擅长暗杀，负责为雷纳德清除障碍。这次也不例外，他利用规则的漏洞与其 Servant——Assassin 在事先解决了许多对手。由于其隐身技能的强大，"我"的 Servant 被背后的袭击切断了魔力供给，很快就会因为魔力耗尽而消失。而之前被"我"救下的某人——凛或者拉尼——决心帮助"我"以报答"我"的救命之恩，解决的办法就是将她的魔力提供给"我"的 Servant。至于这怎么提供么，抱歉，PSP 上是没有工口的，所以虽然可以选择偷窥补魔情节但也只能看到一双脱下丝袜的腿。之后她又不惜受伤将尤利乌斯及其 Servant 引到了陷阱之中，破解了 Assassin 的隐身之术，使得之后的战斗有了胜算。

"我"的 Servant 鉴于这次的对手十分强大，便决心向"我"透露其真名与宝具。（你的对手都没顾虑就你一直顾虑到第五场才要用啊……）只是，虽然打败了尤利乌斯，但是他与一般情况不同的消失方式，以及消失之前说的那番话，却不得不让人感到在意。

第二天，第六场比赛的名单发表了，但是

Berserker

Master：卧藤门司
真名：爱尔奎特
宝具：Blut de Schwester

好吧，正式出现 Typemoon 其他作品人物的串场了。吸血鬼的源头，真祖的王族，同时也是地球的精灵，自然的延伸，就如同台风或地震之类自然现象的拟人化。原本她可以得到整个地球的支援，让她无论遇到什么对手其能力都能调整到胜过对手一筹的等级，但是由于其 Master 的错误理解以及 Berserker 这个职阶的狂化使得她的许多能力都无法使用，只能靠蛮力和本能来作战，就连原本的魔眼也被 Master 搞成了充满了中二味道的异色双瞳，无法起到任何作用。原本按照规则，战败的 Master 和 Servant 都会消失，但她却是例外。因为她不是由 Moon Cell 重现的英灵，只是自己跑来玩的而已……

Assassin

奈须对八极拳的偏爱大家都知道，都古打八极拳，麻婆神父打八极拳，这次出来个正经的中国英灵也是打八极拳……李书文是清朝时的河北沧县人，是八极拳的代表人物，宝具"不二打"也正是因他当年与人对战都是一击必杀而得到的称号。而在『Fate/extra』中其武功已经接近神仙的地步，通过对真气的运转甚至可以与自然融为一体。让自己隐去身形和气息，无法以任何手段破解，只有以天仙级的法宝才能破解。拳上带有的真气可以让对手麻痹，使人无法正常行动。另外，因为长枪的技艺也十分精湛，所以他也适合 Lancer 的职阶，但是这样的话召唤出的是他晚年的状态，因为尤利乌斯认为年轻勇猛的状态更加适合，所以才会成为 Assassin。

Master：尤利乌斯・B・哈维
真名：李书文
宝具：不二打

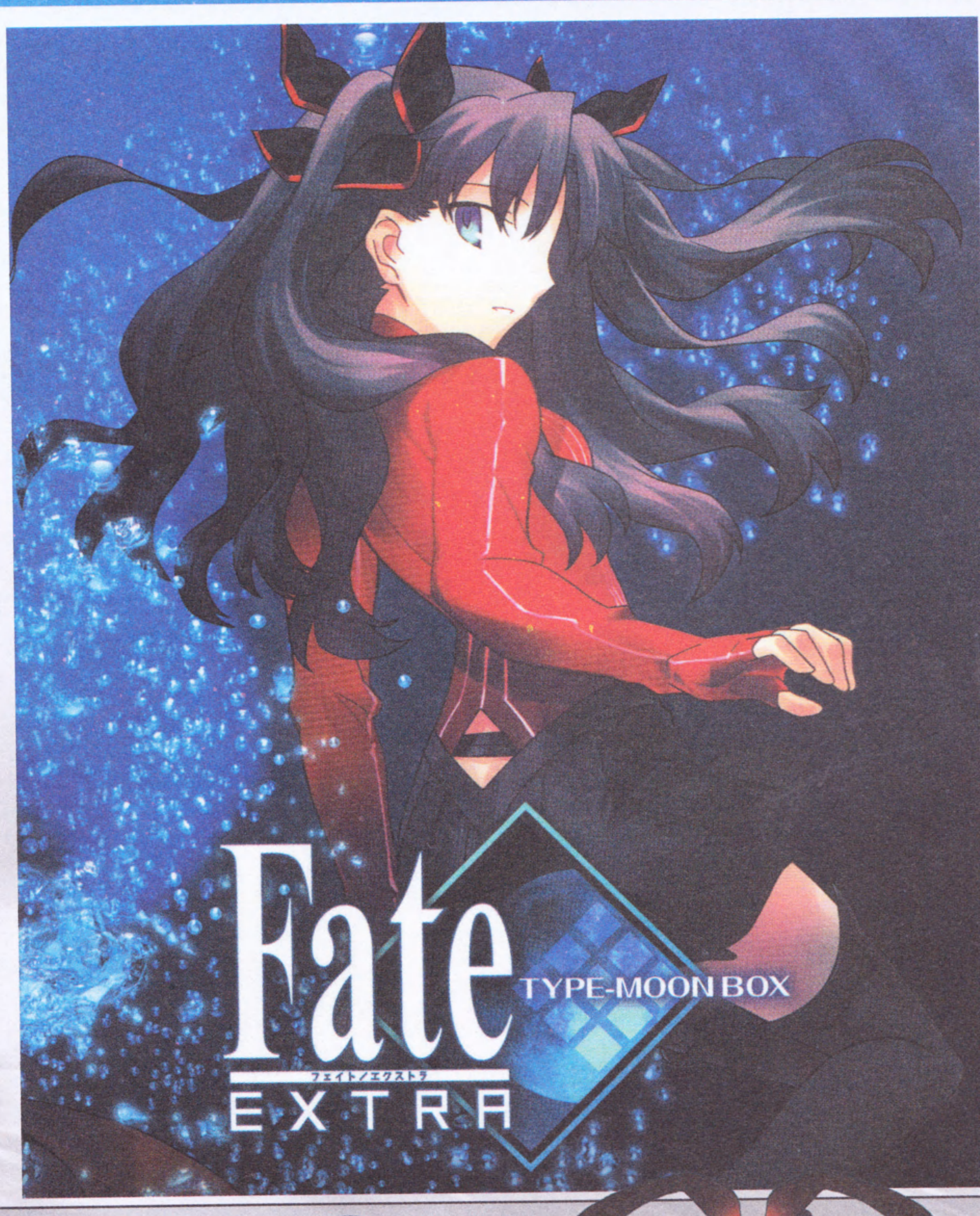


对方的名字却被人强行破坏了，想必是对方为了隐藏自己的身份而做的手脚吧。而在追查是谁做的破坏的时候，发现了一枚哈维家族的纹章。不过雷纳德却爽快地予以否认，线索也就此中断了。之后对方依然贯彻着不露面的方针，连迷宫中的阻挠战都是以远程操控人偶的方式进行。但是第六场比赛时选手已经只剩下四人，如果不是雷纳德的话，那剩下的人已经呼之欲出了。对方之所以隐藏身份，是不想那么早破坏两人的关系——如果之前选择救的是凛，那么这次的对手就是拉尼，如果选的是拉尼那么对手就是凛。尽管对方是"我"的朋友，帮助"我"走到了今天，但是圣杯的残酷规则注定了两人之间必然有一人要死。尽管赢了，但是"我"却一点都开心，想要结束圣杯战争的愿望也愈发地强烈了。

终于到了最后一场，竞争对手也只剩下一人。而在第一个迷宫中，用秘法逃过消失命运的尤利乌斯带着化为 Berserker 的英灵再度出现。而"我"也趁机接触到了他的过去，以及他为什么会甘愿成为弟弟的踏脚石的理由。而从他的口中也揭露了一个惊人的事实："我"并不是将灵魂灵子化后进入圣杯的魔术师，而是一个完整复制了某个 20 世纪人类的 NPC，却不知因为什么原因拥有了自我。正因为是 NPC，当初在被打败之后还能不失去自我。尽管再次打败了尤利乌斯，但是他那"被人类打败我可以容忍，但是我不能接受被 NPC 夺去一切！"的怒吼却依然回响在耳边……

雷纳德·B·哈维，西欧财阀的天之骄子，有着得天独厚的优势。他是天生就被培养成





当初的预告 PV 里出现的这个白色铠甲骑士的造型让人以为男版亚瑟王要登场了，而等游戏出来后才知道是亚瑟王的侄子高文骑士，之所以造型相似是因为亲戚关系外加他经常当亚瑟王的影武者。亚瑟王代表的是夜晚，受到的是月之女神的护佑，而高文受到的则是太阳的恩惠，在正午的时候甚至比兰斯洛特还强。他品格高洁，堪称骑士的典范，但是因为重视亲情，对杀了他兄弟的兰斯洛特耿耿于怀。在剑栏一战前，兰斯洛特虽然被驱逐但依然想赶去帮助亚瑟王，却被高文拒绝。最后，亚瑟王陨落，高文也被击中旧伤而死，因为深感自己的私怨导致了主君的灭亡，他在成为英灵后决定唯主君的命令是从，成了一个不折不扣的骑士。

Master：雷纳德·B·哈维
真名：高文
宝具：轮回胜利之剑
（Excalibur Gallatin）



Saber

Master：拉尼·VIII
真名：吕布
宝具：军神五兵
（God Force）

Berserker



又是一个中国的英灵。日本人对三国的喜好搞不好比中国人更甚，而几乎所有三国相关的作品里，吕布的武力值都是最高的。所谓人中吕布马中赤兔，骑着赤兔马的吕布几乎可以说是天下无敌。而他在狂化之后失去了绝大部分理性，但是由于与 Master 意识相通所以指使起来更加方便有效。

其宝具军神五兵正是吕布手中的方天画戟的真名，是由军师陈宫参考了军神蚩尤六臂各持一兵器的概念，用机关术制作出的可以变形为五个形态的武器，不过狂化之后只剩矛与炮两个形态可以使用。虽然天生反骨之相，注定无法在一个主君旗下长居，但是召唤出来的 Servant 形态却异常地忠心，或许为主尽忠才是他最后的愿望也说不定。



帝王的人，因此哪怕“我”杀死了他的哥哥尤利乌斯，他也不会动怒，依然以平等的态度面对“我”。

他召唤出的英灵高文骑士，在生前因为自己过于重视亲情而对兰斯洛特怀有私怨，最后导致了亚瑟王的败亡，所以被召唤出的他决心为了不重蹈覆辙，将主君的命令放在第一位。这一个组合看似两个人都是完人，但是，完全没有个人感情的帝王与不会反对帝王的骑士从一开始就错了。在被打败的最后，雷纳德才发现了这一点，第一次露出了真心的笑容。

终于，“我”赢得了圣杯战争。然而，就在到达圣杯的面前时，却遇到了一个人。这个人就是特怀斯・皮斯曼，在一开始参加圣杯战争的时候引导“我”学会如何战斗的那个声音就是他。他过去是网络技术的先驱者，小时候因为地域纷争引发的战斗而失去了家人，出于对战争的憎恨而将毕生的精力都投入到结束战争与救助人命上。之后特怀斯被卷入了某地的恐怖活动而丧命，临死之前，他发现自己虽然憎恨战争，却也不能否认其必要性。

特怀斯被圣杯复制成了 NPC，但在经过一些事情后觉醒了自我。在认识到战争的必要性后，他便想要得到圣杯，在人类中引发精心策划的大规模战争，既让大部分人类能够存活下来，又要推动人类的进步。特怀斯利用自己的 NPC 特性一次次地挑战，最终走到了圣杯的面前。但是却发现，如果进入圣杯内部的话，他这个拥有自我的 NPC 会被当成错误资料瞬间被分解。因此他只能一直呆在圣杯之前，一边在外部操作圣杯引发一些小规模的战争，一边等待与自己志同道合的胜利者来寻求合作。

本来就是为了终结圣杯战争而来的“我”自然不可能答应他的请求，最后也只能靠战斗来解决问题。特怀斯曾经换过多次 Servant，而他最后的这个 Servant 便是全人类历史上唯一一个参破生死之人——释迦牟尼。经过苦战之后胜利的“我”，走入了圣杯之中，却发现当初的自己虽然和特怀斯一起被卷入了恐怖袭击之中，但是并未死亡，只是因为重伤而陷入了冷冻睡眠之中，这使圣杯对“我”的性质判定产生了延迟。再加上自己的 Servant 也偷偷跟着进入了圣杯之中，使得圣杯分解两人数据的速度降低，在被完全分解之前，“我”可以去实现自己的愿望——平息当初特怀斯挑起的战争火种，将圣杯封印，并且将等在外面的凛/拉尼送回现实世界。最后，再送去一封信，希望她能去寻找自己原来的身体，并且将那个“我”的一生托付给她……

Fate EXTRA フェイト/エクストラ

对游戏部分的感想

虽然剧情还有争议，但相信『Fate/extra』作为一个 RPG 最被人诟病的一点，便是它的战斗系统了。每回合输入六个 SERVANT 指令外加一个 MASTER 指令，三个指令里 ATTACK 破 BREAK，BREAK 破 GUARD， 而 GUARD 又破 ATTACK。也就是说，如果不看后期学会的技能的话，这个系统就是一个纯粹的猜拳系统。一开始基本就是要靠记与猜，如果运气不好的话就是一个死。尽管引入了情报战的概念让你打同样类型的怪多次之后，就会透露敌方的行动，然而一开始缺钱少药没情报的时候就打得无比艰难，而迷宫里又不能即时存档只能在外面存……当初 FAMI 通评分只有 29 不是没有原因的，四个编辑都在抱怨这个战斗系统太不体贴了。而且有时候在迷宫里会遇到敌方英灵爆发战斗或者引发事件，一个不小心就 GAME OVER 导致之前的苦练都付诸东流，也不知道让多少人气得差点把 PSP 给摔了。

现在想来，与其说这是一个 GALGAME 或 RPG，不如说是一个披着 RPG 外皮的 GALGAME。不为其他，就因为里面的 RPG 要素太少，而 GALGAME 要素则太多。如果说地图太小收集要素过少可玩性太低等等是不少 RPG 也会犯的毛病，那让你打都没得打直接跳出一个选项选错就死的这种事情可几乎没有哪个 RPG 干过，也没有哪个 RPG 会有如此多的叙述文字让你在上面花费大量的时间。之前预告的时候说有 128 个英灵参加比赛，看起来气势磅礴，但其实真正露脸的也就那么十来个。不过从一些路人的琐碎对话里还是能看出不少有趣的捏他。

要说到『Fate/extra』与原作『Fate/stay night』最大的不同点，是后者中对各个英灵的过去非常浓墨重彩，甚至可以说，剧情的精髓就在于各个英灵与人类的互动所交织出的恩怨情仇；而前者虽然也有讲述一些英灵的过去，但是可以说只是依托在 Master 之上，并且对剧情没有产生什么推动作用，说得严重一点只是在打酱油也不为过。不只是敌方英灵，连主角可以选用的三个英灵也是如此。这既可以看成奈须并不擅长 RPG 剧本的写作，也可以认为他被RPG的游戏形式与制作成本给限制住了。

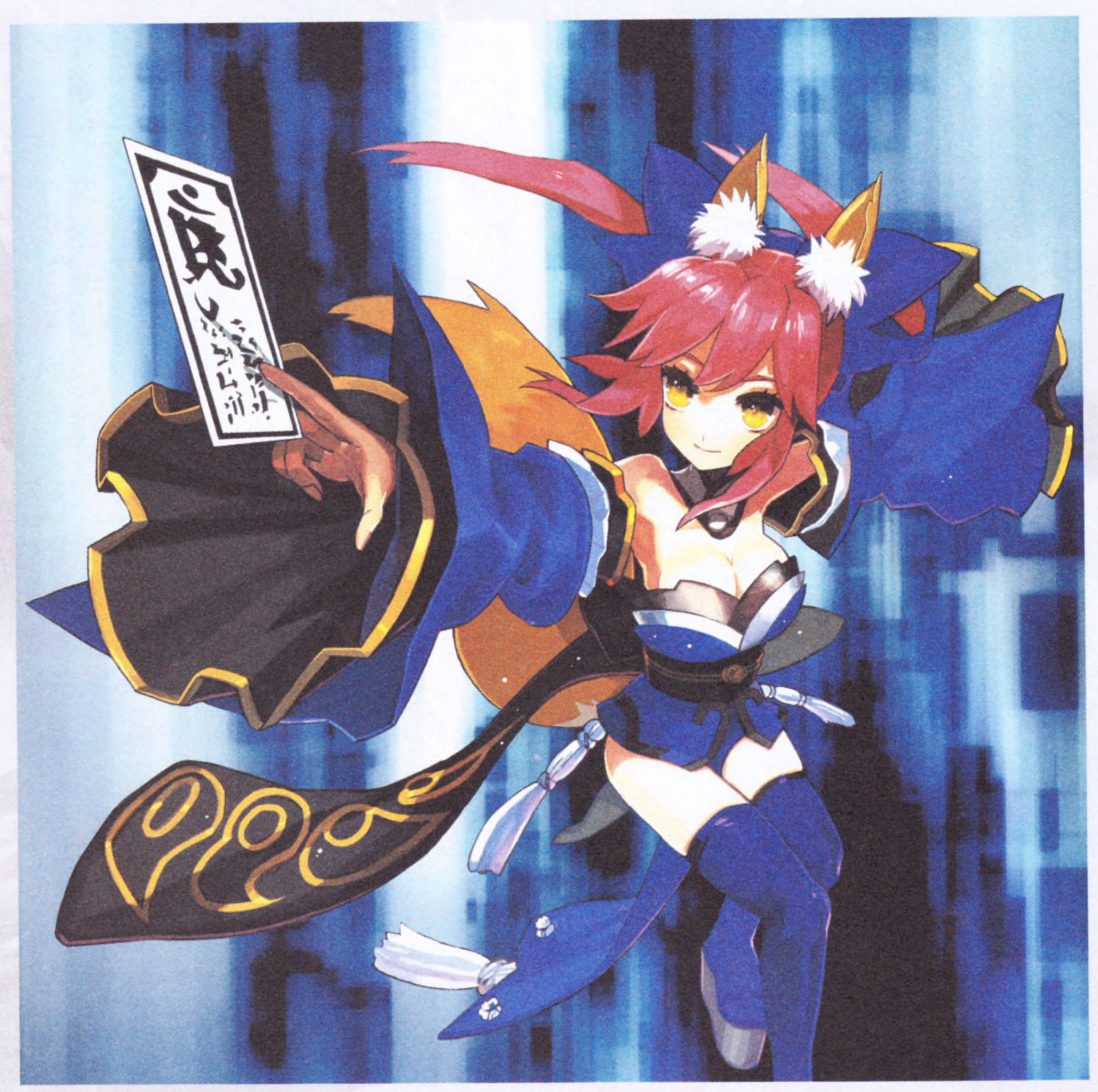
其实，以 Fate 的背景设定来说，圣杯战争这样的系统的确是很适合做成 RPG。尽管『Fate/extra』不大能令人满意，但依然是一次值得肯定的大胆尝试，同时也是 GALGAME 界跨出自身界限扩展自己疆域的范例。或许，我们可以期待在这次练手之后，下次拿出的，会是一部有着奈须风格的，真真正正的，让大家都能满意的 RPG 作品。



后谈：又一部伟大的基情史

——『Fate/extra』制作内幕

『Fate/extra』，这是一部由 IMAGEEPOCH 和 TYPE MOON 合作制作的对战型迷宫式 RPG 游戏。这部作品从一开始公布消息的时候就震惊四座：它与『Fate/stay night』的设定是如此地相似，却又有很大的不同，既可以当成官方同人游戏，也可以看成是一部全新的作品。这种话题性使得它从孕育到问世至今都让人议论纷纷。就让我们来一起了解一下这部作品因为什么原因而被制作出来，制作的过程中又有如何坎坷的经历吧。





【推动这个世界的，是基情】

手里有 NDS 的同学对新纳一哉这个人应该并不陌生，他是 NDS 上的『超执刀』和『世界树的迷宫』系列的企划人与导演，在退出 ATLUS 公司进入 IMAGEEPOCH 之后，他又制作了『7th Dragon』，最近的 PSP 游戏『最后的战士』也是由他执导。那么，这么一个擅长制作游戏系统的人，又是怎么会想到来制作『Fate/extra』这么一部有着原作游戏的衍生作品呢？

要说故事的话可以追溯到十年前，俗话说人总是对自己没有的东西有着憧憬，而年轻的新纳一哉同学也不例外。作为一个典型的理科男，他擅长构建系统来创造游戏性，但是在故事方面却是弱项，因此他很羡慕像是奈须这种能设定庞大的世界观，写出曲折精彩的故事的人。当年 TYPE MOON 还是同人社团时制作的同人游戏『月姬』在发售后他便第一时间买来玩通，就连之后的设定本也没有放过，可以说是一个不折不扣的 TYPE MOON FANS 了。

到了 2004 年底，TYPE MOON 已经成为商业公司，发售了自己的第一部游戏『Fate/stay night』，而新纳一哉在游戏公司 ATLUS 也算是熬出头了——公司决定好好培养他，决定让他自己提出一个游戏的企划并担任总监督。玩过了『Fate』的他第一时间想到的就是 TYPE MOON，能与自己的偶像合作的机会他自然不会放过，因此他便联系 TYPE MOON 问能不能一起合作一款游戏（这种有机会就找自己偶像合作的德性和蘑菇一模一样啊）。而当时的 TYPE MOON 正为了制作 Fate 的 Fandisc『Fate/hollow ataraxia』而忙得不可开交，所以尽管奈须这个喜欢玩 RPG 的人对自己的故事与有吸引力的游戏系统结合起来的想法非常有兴趣，也

只能因分身乏力而婉拒了。

碰了钉子的新纳一哉只好放弃了将自己的处女——作献给 TYPE MOON 的想法，最后制作了『超执刀』这么一个扮演医生进行外科手术的游戏。不过作为一个 FANS 来说算是满足了他见到奈须和武内本人的心愿，双方也搭上了线以备下次合作。如果当年这个企划能成的话，『超执刀』肯定是没了，就连会不会出现『世界树的迷宫』都很难说，而以奈须的工作速度，『Fate/hollow ataraxia』肯定要延期至少半年，就连『魔法使之夜』可能都要受影响……所以这蝴蝶效应真是个可怕的东西。

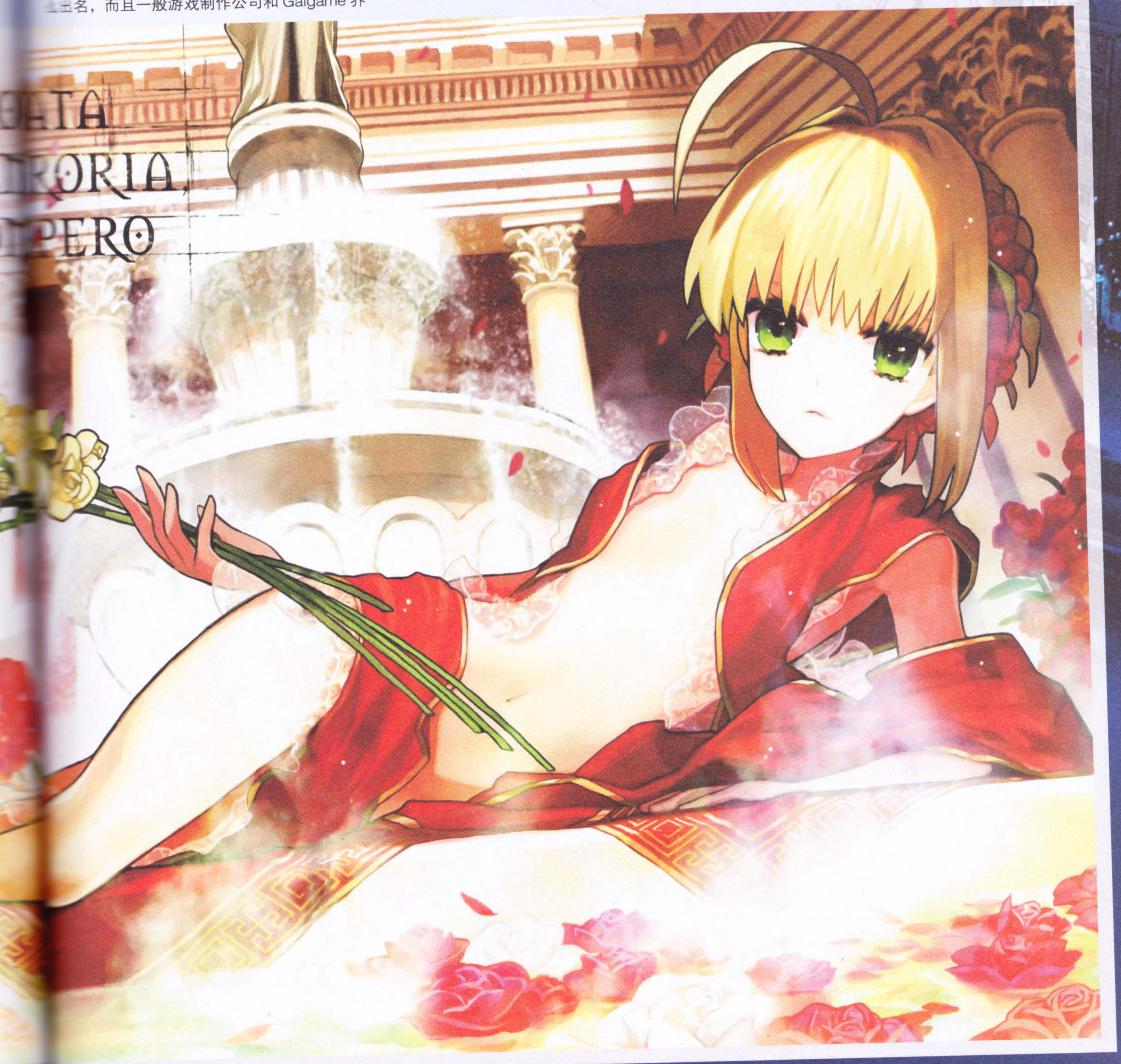
当年『Fate/stay night』还没改成动画，TYPE MOON 的名气仅限于宅圈远不如现在这么出名，而且一般游戏制作公司和 Galgame 界一向是老死不相往来，更别说进行共同制作了。而 Galgame 最为普通游戏玩家所不屑的就是画面与系统简陋犹如看小说没有可玩性，RPG 则是经常有系统的创新但故事方面稍有欠缺。所以尽管新纳一哉的出发点不怎么纯洁，但是他这种通过合作让双方各司其职取长补短的想法还是值得肯定的。

【改变这个世界的，是爱】

几年之后，很多事情都发生了改变。比如说新纳一哉退出了 ATLUS 公司进入了 IMAGEEPOCH，比如说『Fate/stay night』改编 TV 了，『空之境界』改编剧场版了，『UNLIMITED BLADE WORKS』也改编剧场版了，TYPE MOON 更加出名了。而此时从一个新人变成了名人的新纳一哉同学就想着几年前黄掉的事情这次是不是能成了……

当初在谈制作游戏的时候，奈须曾经对新纳说过如果只是将 Fate 给直接 RPG 化的话就太没意思了，而当时新纳也没有其他备案，导致合作的事情告吹的时候双方连一个成型的企划案都没有。而这次新纳一哉是有备而来的——既然你不喜欢照搬，那么我就给你破坏个彻底。

故事舞台从现实世界搬到了以海洋为原型的电子世界，Saber 虽然长得一样但不只换了个颜色连人都不一样了，在月亮上发现的太阳系最古老物体等等这些概念都是新纳一哉在最初的企划书里提出来的。在这个企划案中，从



月球上挖掘出的一个立方体，就如同量子电脑一般记录着全人类至今为止的所有信息。而被称为魔术师的人，都是能够侵入这个立方体的黑客；圣杯战争就是从这些魔术师中挑选出一个人来掌控立方体的仪式，而英灵则是从全人类的资料库中被挑选出来重现的人格，以协助魔术师赢得这场战争。可以说，除了“魔术师召唤出英灵进行争夺圣杯的战斗”这一点以外和原来的 Fate 已经几乎是一点关系都没有了。

正因为这种堪称颠覆性的设定，在 2009 年的 9 月『Fate/extra』刚刚公布消息的时候，许多 Fate 的 FANS 看了后，“这什么烂货啊，上当！”“坑爹呢这是！”之类的怒吼不绝于耳，然而当初奈须看到这个企划书的时候却是两眼放光——写惯了奇幻故事的他可是从来没想到奇幻还可以和电脑网络世界这样的未来概念结合在一起，因为是在虚拟现实的世界，所以既要遵守一定的法则，也能做到许多颠覆常识的事情，这样就让设定和故事都得到了很大的弹性，格局也可以更大。他也看过了不少 Fate 的衍生作品，然而却没有一个人能够大胆地打破他定下的框架，所以他对这样的设定不仅没有任何不满，反而非常地满意。

顺便一提，那个月球上的立方体本来的名字就是 TYPE MOON，影射奈须月世界设定中的月球 ULTIMATE ONE。但是奈须却认为 TYPE MOON 核心玩家以外的人会认为这只是拿公司的名字当捏他而感到可笑，就改成了现在的 MOON CELL AUTOMATON。

【决定这个世界的是……蛋疼吧？】

在一开始，新纳一哉是企划人与制片人，IMAGEEPOCH 的门胁宗悦担任导演，宝具设计是 huke，人设是**ワダアルコ**，而奈须的头衔则是剧本监修——说白了就是挂个名，等人家剧本写好了你过一遍就行了（但我怀疑奈须连过都没过……）。之所以这么做是因为当时奈须还在忙着搞『魔法使之夜』——『Fate/extra』是在 2009 年 9 月公布的，在那之前『魔法使之夜』才刚又跳票了一次。所以作为整个企划的卖点之一，他肯定要干活，但是又不能做太多不然耽误了本职工作。

这样的话，企划是 IMAGEEPOCH 的人写的，导演是 IMAGEEPOCH 的，程序是 IMAGEEPOCH 的，人设也不是 TYPE MOON 的人，奈须只是帮忙设定几个东西——甚至可以说，一开始的『Fate/extra』和整个 TYPE MOON 的关系实在是有限得很，也就是挂个名头而已。本来么，这种摆明了就是 FANS 向的作品要这么搞也是你情我愿的事，因此奈须本来也是没什么不满，光顾着埋头干自己的本职工作去了。而到了 2009 年圣诞节 TYPE MOON 做的第四期『TYPE MOON ACE』还在上面刊登了大量的『Fate/extra』的相关情报，看起来那叫一个万事俱备，就准备着等 2010 年 3 月 18 日发售然后数钱了。

不过，似乎谁都没发现当时奈须也宣布自己快把『魔法使之夜』的剧本写完了……于是，把这件事忙完又玩厌了『恶魔之魂』的奈须想起来那边还有一个游戏也挂着自己的名头呢，于是便开始正经地干起活来。然而拿来剧本仔细一看：我靠不行啊得改啊，于是改啊改。然而似乎是改到后来还是觉得不满意，觉得这么改还不如推了重来。于是就这么改着，到了 1 月底，『Fate/extra』宣布跳票，而奈须的头衔也从“剧本监修”变成了“剧本”。有心人一看就知道肯定是因为奈须改得实在太多来不及修改了……

有心的读者可以找一下宣布跳票之前放出的图与之后确定发售日时放出的图来对比一下其中的不同，就能看出砍了不少东西也新加了不少东西。不过虽然说是推翻重来，但是像是系统啊素材啊很多东西都已经做好了无法更改（其实你要改也不是不行，但是总归一个字：钱），像是序章的伪主角挂掉之后正式进入本篇这样的框架就没有动，迷宫的部分也没有改，而可以进行装饰的个人房间则是后来加上去的，情报收集系统也进行了改动，其中改动得最多的是文本方面的东西以及包括英灵与整个世界观在内的设定，比如说 MOON CELL AUTOMATON 一开始只是一个边长 5CM 的正立方体，一下子跳到边长 30KM，到后来干脆变成了整个月球除了地表之外整个就是一个大块的光子结晶……总之这一轮改动下来那叫一个鸡飞狗跳，就连当时的宣布跳票的时候都不敢确定具体跳票到什么时候直接说日期未定。直到 2010 年 3 月 31 日才总算公布了游戏将在 7 月 22 日发售。而后来没有再次跳票而是准时发售了，就让笔者就觉得这游戏的文本量肯定不会很大，不然以奈须这尿性将剧本都重写了定然不可能只跳票了四个月就能搞定……不管怎么说，没有像 XX DAYS 系列跳了无数次依然是 BUG 满天飞的雷物，只跳票了一次就准时发售总算是可喜可贺的一件事。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：南野忍
出自：棋战卡片游戏『同战卡 CrossFateX』
http://www.doujin-battle.com



归根究底，『Fate/extra』这部游戏就是一个由 FANS 和自己的偶像一起搅出来的 FANS 向游戏。对新纳和奈须来说，这是一个能够满足他们创作欲望，尽情发挥自我风格的舞台；而对玩家们来说，它能让 TYPE MOON 的 FANS 们享受到以不同方式展现的圣杯战争所带来的乐趣。即使你以前不知道 TYPE MOON 是什么也没关系，从这个游戏中能看到月世界的一角。这种前所未有的合作形式，似乎也说明了圣杯战争这样的系统能有多大的发挥空间。至于将来这个系统还会衍生出怎样的产物，就让我们拭目以待吧。▲



■文 / 如月千冬

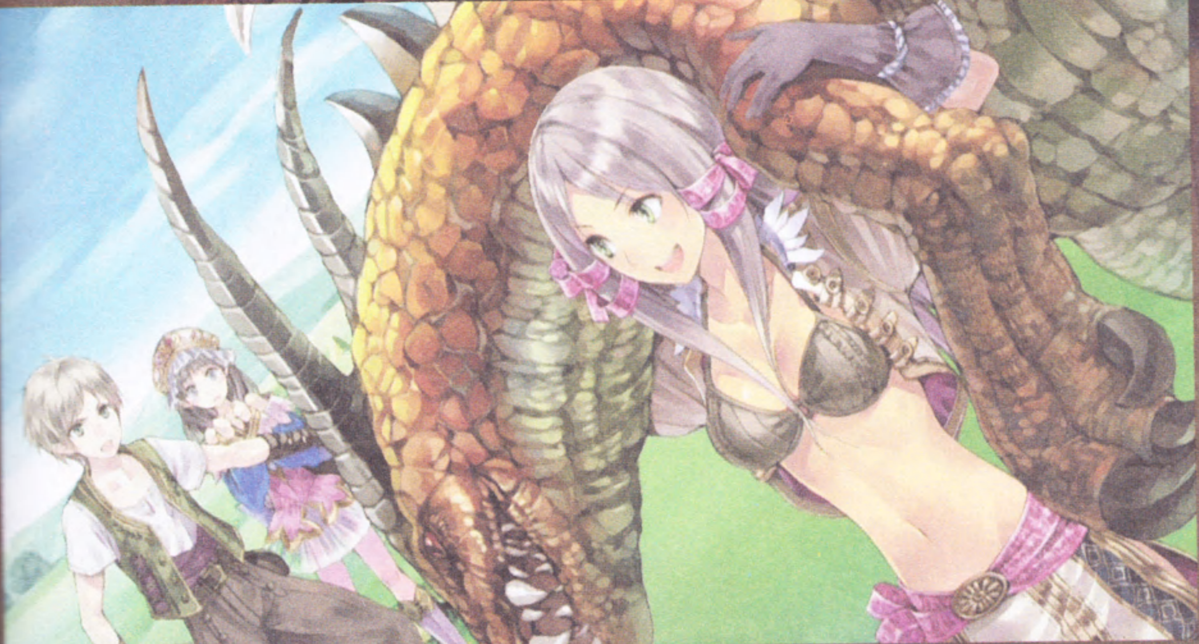
炼金少女托托莉与她愉快的伙伴们

——『工作室』系列新作介绍及历史回顾

今年6月24日，『工作室』系列最新作『托托莉的工作室 阿兰德的炼金术士2』(下称『托托莉』)在官方和FANS们的敲锣打鼓声中隆重登场。相对于在日本渐渐沦为GALGAME类宅机的XBOX360来说，PS3对本土宅系玩家吸引力一直集中在Leaf和GUST这两家宅社身上，本次也备受瞩目的『托托莉』因为——以制作公司GUST的技术力来说——破天荒的美丽画面，萌度满点的人物以及精良的制作等要素引起了系列前所未有的火热景象，游戏发售前后几乎处处可见该作的消息和评论。而销量也在首周就轻松超过了GUST的预期，达到前作『罗罗娜的工作室 阿兰德的炼金术士』(下称『罗罗娜』)的累积销量。

在这一款重视角色的游戏里，炼金少女托托莉与她愉快的伙伴们会给玩家们带来轻松有趣的时间，这是作品在短时间内就赢得新老玩家几乎一致的好评的主要原因之一。现在，我们先在岸田メル的美图的伴随下来看看这些人物以及他们的有趣故事吧。





·托托莉的冒险故事·

故事的舞台依旧是前作的国家——阿兰德，时间则是前作故事的5年之后。在这5年时间里，阿兰德发生了巨大改革，从王政国家转变为共和国。由于阿兰德国土处于被自然所包裹之地，到处存在险峻的地形和危险的怪兽，“冒险者”在这里是一个很受欢迎但也很危险的职业。主人公托托莉的母亲吉瑟拉就是一个远近闻名的冒险者，可她却在托托莉年幼之时就失去了行踪，一直杳无音信，周围的人几乎都认为她已经不在人世，只有托托莉依然相信母亲仍活在世界的某个地方。年仅13岁的她为了追寻母亲的足迹，决心要当上冒险者。她说服了最初坚决反对的亲姐姐翠翠，与前辈梅尔珐亚，同村的玩伴吉诺一起离开小渔村阿兰亚，前往王国的首都阿兰德城。

依靠少量的炼金术知识和老师罗罗娜，好友弥弥等同伴的帮助，托托莉成功取得了冒险者资格，最初软弱而胆小的她在数年里磨练了自己的炼金术和冒险者的能力，渐渐得到了周围的肯定。追随母亲的足迹成长的托托莉最终得知，母亲在多年前乘船出海讨伐海龙未归，在冒险者协会里已经留下了死亡记录，而且当时她乘坐的竟然是父亲奎德造的船——原来村里的大人们全都知道这些事实，可当时船出事故的消息传来时，托托莉的内心一度处于崩溃的边缘并失去记忆，于是以父亲和姐姐为首的所有人都故意瞒着托托莉。知道真相的托托莉再次坚决要去寻找母亲，





在女儿的决心和勇气的激励下，妻子失踪之后一直过着慵懒生活的奎德也燃起了斗志，用女儿收集来的材料新造了一艘船。托托莉与同伴乘船出海，赶走了占据出海口的海龙，经过漫长的航行，来到一片被白雪覆盖的大陆。然而，在尽头的村落里，等待着的她的却是母亲冰冷的墓碑……

村落的长老告诉托托莉，吉塞拉是给他们一村子人“带来希望的多管闲事的救命恩人”。这个村落中的所有人都是为了当做献给附近魔塔中恶魔的祭品而诞生，当年驾船追赶海龙的吉塞拉因船被破坏而漂流到这个村子，得知了他们的命运之后毅然单枪匹马向恶魔发起挑战。她与曾让无数勇者和讨伐队都一去不归的恶魔打成两败俱伤，恶魔被迫逃回原始的封印之中，村人也因此获得了暂时的和平，可吉塞拉却受了致命伤。临终之前，吉塞拉表示不愿意死在这个地方，让村人将她放到大海的船只上任由她漂流，期望最后能回到自己家人身边。

听完母亲最后的故事，托托莉大哭一场之后感到很欣慰。她寻找方法，与同伴合力消灭了恶魔，令母亲留下的希望之种开花结果，为村民们创造了明天。

转眼间，从立志成为冒险者的一天开始，六年时间过去了，已经成为一流炼金术士和冒险者的托托莉在这一天得到了无限期的冒险者执照，19 岁的她的面前将要展开的是更广阔的道路，故事也在这时迎来了结局——大家正在为托托莉庆贺的时候，一个久违的身影带着未曾褪色的笑容回到了这座小渔村……



·托托莉和愉快的伙伴们·

【本作的新角色】



Totooria Helmold

托托莉

主名：トトゥーリア ヘルモルト
CV：名冢佳织
年龄：13 岁

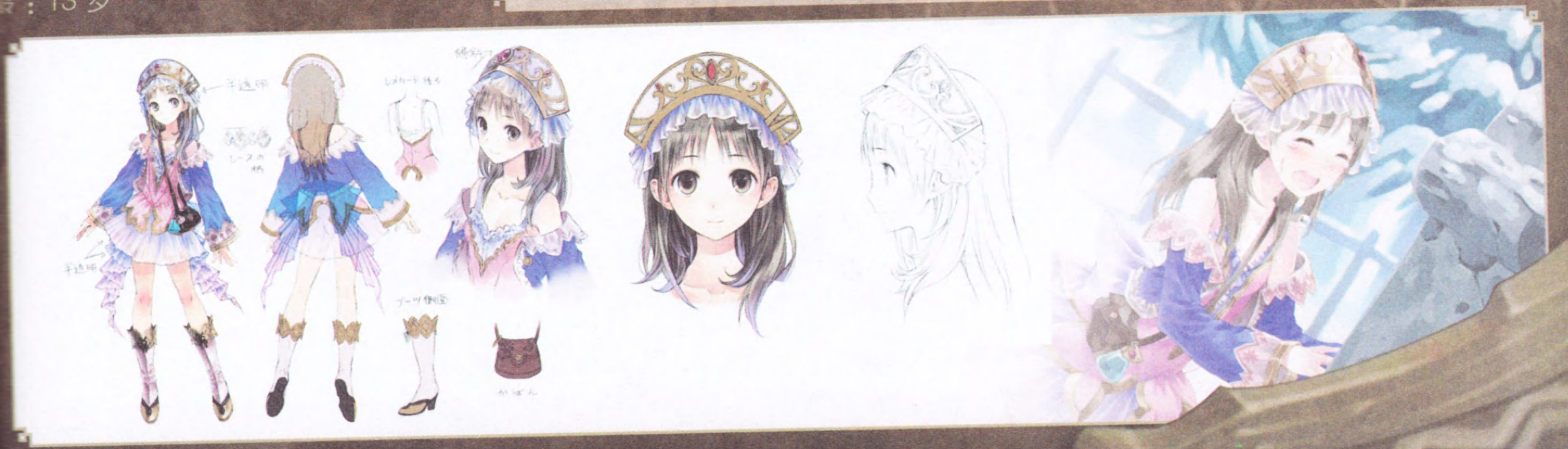
本作的主人公，出生在距离首都阿兰德十天马车行程的阿兰亚村，近十年前母亲行踪不明后就与父亲和姐姐一起生活。性格本来天生本内向而胆小，数年之前旅行到此的罗罗娜教给了她简单的炼金术，她在研究学习的过程中渐渐有了自信，也变得开朗积极起来。

游戏初期登场的时候，尽管她的个性有些倔强，可总得来说是一个很普通的弱不禁风的小女孩形象，被姐姐责备，被怪物吓到等时候经常掉眼泪。但游戏过程中我们可以看到她作为一个人的成长——她一面踏寻着母亲的光辉脚步，追寻记忆中母亲模糊的背影，经过与人的交往和大大小小的事件，在不知不觉中变成了一个坚强的少女，最初的倔强有了十足的底气之后也成了一种可贵的执着。

纯真率直是她最大的特点，正因为如此，她心中想到什么立刻就会说出来，经常无意中出口伤人，登场人物的大部分禁句都被她说了个遍。游戏过程中见她时不时狠戳别人痛处，感觉还算是童言无忌，对方大多数情况下看在她是个小孩子的份上也不会过多计较，可把这些事件串起来看——不由得让人感觉她有天然腹黑的潜质 –_lll。

托托莉是『工作室』系列中最年少的主人公，她的年少决定了作品展现的主题也相对单纯，没有前作中和国家高层的瓜葛，也没有国家发展的难题，就是小女孩纯真的憧憬，没有更多深刻的东西。当托托莉抱着墓碑放声痛哭的场景摆在面前，玩家们的确心痛了一番，不过若能达成某些条件，还是可以看到母亲最终归来的结局。

纯真虽好，可在前作极富个性（某种意义）的主人公罗罗娜那极高的人气面前就有些不够看了。制作人们为了让托托莉吸引目光，首先从外表上下手——没错，就是那身微妙的奇特装扮。从结果上来说，托托莉这华丽而不失可爱的服装的确得到了很高的注目度。游戏刚公布的时候就解说这衣服是罗罗娜的趣味，而这句话一时引起了一阵“伪娘恐慌”，直到杂志上稳妥地出现“少女”二字猜测才算平息。不过这设定本身的引爆效果并没有消失，因为这裙子实在太显眼了——那是透明的啊！这使アキバ BLOG 之类的宅站上的宣传语和一些店头标语也变得很夸张。在这里我们先不研究它是什么材料了，最大的问题在这透明度和裙子的角度。设定初期，岸田纠结很久之后自信满满地设计出这一套满意的服装，可在交给其他人做 3D 建模的时候才发现不管怎么做都会看到裙子下面的“那个东西”。众所周知，家用机平台对于一些“不应该看见”的东西审查得很严，制作人们在这套服装上费了不少脑筋。最后负责游戏设计的冈村佳人灵机一动提出一个主意，只要把“那个东西”变成可以见人的东西就 OK。于是岸田也恍然大悟似地对设定稍作更改，成了现在的样子，并声称“这是紧身连衣裙”（体操和芭蕾舞穿的那玩意儿），由此骗到了 CERO 等级 A 的审查结果（全年龄对象）。想看裙子下面有什么的绅士们，要么找特典品插画要么就看某张游戏 CG 吧。（比如 jedi 的那张 CG）



Cecilia Helmold
翠翠

全名：ツェツィーリア ヘルモルト
CV：今井麻美
年龄：18 岁

托托莉的亲姐姐，发型黑长直，体贴，善解人意，从外形到性格都带有日式王道的完美女主角的特点。作为姐姐，她认真而踏实，非常喜欢自己的妹妹。自从母亲吉塞拉失踪之后，她不得不在家中担任母亲的角色，不但要打理全家的各种事务，还要关照妹妹的成长。在责任和义务感的驱使下，她时不时会替母亲责骂批评托托莉，最初反对托托莉冒险也是这个原因。因此，她们姐妹间偶尔也会产生一些小矛盾，而且最终往往会因为翠翠心软让步而收场。

故事后期，翠翠的好友梅尔珐亚会告诉托托莉，翠翠小时候曾和梅尔一样憧憬成为冒险者，却因为不得不照顾家庭和托托莉而放弃。梅尔和托托莉相继成为冒险者离开故乡，她所承受的寂寞也可想而知。好在两人经过商量时不时带翠翠出门冒险，既让她感受冒险者的快乐，也增加了她们在一起的时光。

冈村表示，翠翠是一个受周围人憧憬的大人气姐姐的同时，也有非常孩子气和活泼的一面。一旦生气真正吵起架来，她也会像小孩子一样怄气好几天，甚至饭也不做，连打酱油的爸爸也得受牵连——这也是一家人日常生活中有趣的一幕。另外，翠翠外出冒险时最初还小心翼翼担惊受怕，可后来就变得无拘无束，比托托莉玩得还疯，搞得满身都是伤疤，可见她小时候也是一个野丫头。最近 GUST 官方公布的第一批 DLC 内容就有让翠翠加入战斗队伍的补丁，武器是棍棒，于是就让我们期待沉稳的大姐姐变成暴力大姐吧 -_lll。

Guid Helmold
奎德

全名：グイード ヘルモルト
CV：浜田贤二

托托莉和翠翠的父亲，擅长各种手工活，曾经是名一流的造船工匠，可妻子乘着自己的船出事故之后他就不再工作了，整天在家无所事事，只会偶尔外出钓鱼打发时间，过着慵懒而无为的生活。他最可怕之处是那比空气还稀薄的存在感，若不主动开口说话，旁人很难察觉到他的存在，就连他的亲生女儿在自己家里也经常被突然出现的他给吓到，尽管他很可能一早就坐在客厅。

当托托莉的决心点燃他的斗志时，他就跟换了个人似的，眼睛变得炯炯有神，言行也变得果敢有力起来，成了一个极有魄力的中年大叔。按照他人的回忆，这应该才是奎德本来的精神面貌，可谁知这状态没维持多久，为托托莉造好船并送她出海后，他就像某个来自 M78 星云的大叔一样恢复了以往没精打采的姿态。

尽管他在两个女儿面前抬不起头来，可在托托莉心中他依然是一个温柔和善的爸爸。而他也的的确确将女儿们的成长看在眼里，在关键时刻也展现出了身为父亲的气魄，只不过希望老兄平时能多爆爆种，在女儿们面前稍微威风一点。

Jeeno Knab
吉诺

全名：ジーノ クナーフ
CV：三瓶由布子
年龄：14岁

托托莉自幼的玩伴，在同样的环境中长大的他与托托莉在性格上有相似的部分，比如生性倔强，做事认真等等，可身为男孩子的他比托托莉明显要活跃和直爽得多，他对任何人都没有芥蒂，是个很好相处的孩子。由于身体总是比大脑先行动，他也和托托莉一样经常口出暴言，托托莉好歹还会在发觉自己说错话后道歉，可吉诺则根本没有伤人的自觉，就连托托莉都经常为他捏把汗。

他以成为世界最强冒险者为目标，一心一意要锻炼自己，并坚持要拜曾经是王国第一骑士的斯特鲁克为师。相对强势的性格让他在托托莉面前表现出一种可以依靠的架势，而实际上他在关键时刻也的确会挺身而出。故事里看上去两小无猜的萝莉和正太并没有出现恋爱的话题，编剧为吉诺准备的是一个让人哭笑不得的事件：原本是自己保护对象的托托莉竟然在修行中超越了自己，使他变得极度失落——游戏中有一个两人战斗练习的事件，大部分玩家进行到这里托托莉只需要几棍子就可以把吉诺打趴下，可谓不得不败呀。他的师父斯特鲁克也有过相同的经历，于是惺惺相惜地想了些法子让他回复了斗志和信心。

吉诺最初就是按照“很普通的憧憬冒险的男孩子”的形象来设计的，因此他身上没有特别突出的成分。一定要说的话，就是体现了一种“不成熟”和“成长中”的印象，在众多极富个性和背景的同伴中显得缺乏立场。不过傻小子经常闹出的笑话还是足以活跃游戏的气氛了——比如说这家伙战斗的必杀技都是通过事件学会，要么是找托托莉帮他出主意要么是在师父的指导下习得，可技名都土气得可以，连系列传统的强力技“**アインツェルカンプ**”在他的加工下都变成了“**オレ式アインツェル**”，他本人似乎觉得很帅气，最要命的是特技的演出效果也衰到极点。

Mimi Houllier von Schwarzlang
弥弥

全名：ミミ ウリエ フォン シュヴァルツラング
CV：井口裕香
年龄：14岁

托托莉在第一次领取冒险者执照时认识的女孩，她找上门来的原因是为了判断托托莉是否是值得自己雇佣的炼金术士。她平时保持着孤高的气质，总是以高压的态度对待他人，也经常威吓托托莉，但在渐渐了解托托莉的个性和身世之后，最终成了托托莉最好的朋友。简单地说，弥弥是本作的傲娇一把手，她的角色属性与来自前作的头号傲娇库德莉娅的确相当重复，就连傲和娇的模式都与当年的库德莉娅相差无几，但是本作的故事特别强调了弥弥养成这种性格的原因。

她身为旧王国贵族的子女，经常将自己贵族的身份挂在嘴边，并且为了让自己家族扬名立万而当上了冒险者。最开始连同为贵族的库德莉娅都对她的做法不以为然，因为国家体制改变后贵族只剩空名而毫无实际意义。直到故事后期托托莉才知道弥弥的另一面：弥弥在年幼的时候和最初的托托莉一样内向胆小所以经常受欺负，体弱的母亲告诉她身为贵族就应该有贵族的气魄，要做一个值得别人敬仰的人。于是她在母亲死后也一直坚持遵守着母亲的忠告，她拘泥于贵族的名誉并不是因为虚荣心而是对自己的严格要求。为了维护自己的骨气和尊严，她的性格渐渐变得强硬起来。

有了这么一些特殊的背景，她傲娇起来的确就非同一般，在表达自己的真实感情方面也很笨拙，非常难伺候，和托托莉吵架之后也迟迟没办法和好。就连库德莉娅见了她都自叹不如：“和这比起来，我都算可爱的了”（汗）——不过这才是萌点呀！

顺便一说，她在战斗中是长枪使，招式华丽又实用，而且她才是本作**アインツェルカンプ**的正统使用者，演出效果也非前面那位傻小子可比。

Mervia Siebel
梅尔珐亚

全名：メルヴィア ジーベル
CV：新谷良子
年龄：18 岁

托托莉故乡出身的冒险者前辈。性格开朗活泼，大大咧咧，不拘小节，讨厌死板的态度，从高露出度的衣着就可看出是一个开放的大姐。天生就具有可怕的怪力，作为冒险者相当强力，可由于懒散的个性很少见她使出真本领。

同世代的翠翠与她是好朋友，托托莉也把她当成姐姐一样爱戴和尊敬着。尽管平时态度总是很随性，可实际上她也很重视这对姐妹，不但经常担心翠翠感到寂寞而时不时带着各种见闻回乡探望，还不遗余力地帮助翠翠实现儿时的心愿；作为大姐姐和前辈对走在成长路上的托托莉给予了不少帮助。对两人的母亲吉塞拉也怀有特别感情的她，既能体会翠翠反对妹妹走上和母亲相同道路的心情，也理解托托莉渴望找到母亲的愿望，于是是她在姐妹之间还起到了润滑剂的作用。她与托托莉一起打倒恶魔，一起带着翠翠和奎德来到尽头的村落为吉塞拉扫墓——这些事对她本人来说也都存在重要的意义。

这些认真的一面体现了梅尔珐亚人格的魅力，不过这个有着大叔气质，喜欢开低俗玩笑又经常捉弄托托莉等人的家伙还是一个活跃气氛的专家。托托莉周围的朋友几乎都经历了她的洗礼——她称托托莉是“抱歉的胸部”（废话，人家才 13 岁！），被罗罗娜评价为“像老师（亚斯特莉德）一样的人”，连弥弥在遭殃一次后见了她都会绕道走。

Marc McBrine
马克

全名：マーク マクブライン
CV：千叶进步
年龄：22 岁

自称异能的天才科学家，口中总是连发别人无法理解的词句，兴趣是自己改造从遗迹挖掘出来的机械，实际上挺有机械技术宅的气质。尽管外表颇具美型特色，可他的姿态和言行却留给人土里土气的印象，性格又意外的开朗、具有社交性，格外会说话的嘴巴经常把托托莉和罗罗娜这样容易受骗的人套进去，每每引起骚动，最后莫名其妙地都会演变成由无辜的托托莉给他收拾烂摊子。

作为全系列中极为少见的科学怪人，在机械方面有自己独到而认真的想法，这方面的技术力也为托托莉帮了不小的忙。对其他研究和技术活不管炼金术还是武器锻造也都很感兴趣，游戏中便出现了科学怪人和锻造狂人在酒场里一起发酒疯的诡异场面。不过，他经常注意托托莉的另一个原因便是他特别喜欢小孩子，时不时会发明一些小玩意儿逗附近的小孩子玩，发展到后来甚至为了满足小孩子们的愿望而去发掘改造上古留下的巨大机器人。综合起来看是个颇为热心的家伙，可是大叔，结局的时候占托托莉便宜算是怎么回事啊！（LOLICON 认定！）



【来自前作的主要角色】

Rororina Fryxell
罗罗娜

全名：ロロライナ フリクセル
CV：門脇舞以
年龄：22岁

前作的主人公。托托莉炼金术的老师。前作中，她的老师亚斯特莉德散漫的生活和工作态度导致炼金工作室一度陷入被勒令关闭的危机，当时年仅 14 岁的罗罗娜受到亚斯特莉德的怂恿，承担起了拯救工作室的重任。最初，她的心愿只是想要保护自己的容身之所和这个她喜爱的场所，在 3 年的时间里她经过一步一个脚印的努力重新树立起工作室的形象，赢回了居民的信赖。这期间，她的炼金术给国家带来长足的发展，8 年之后的今天罗罗娜已经被流传为“阿兰德伟大的炼金术士”。

凡是认识她本人的朋友，都不会将她与“伟大”这般带有疏远感的词挂钩，对他们来说，罗罗娜不过是一个有些傻气的普通小姑娘，她的成功来自她的朴实和善良，她的行动有一种向心力，会吸引别人的关注，在这一点上，与托托莉有几分相似。她性格开朗，但有些毛躁冒失和天然呆，因此经常被以她老师亚斯特莉德为首的恶趣味集团捉弄，也会自己闹出不少笑话。她呆呆的形象在本作中更加发扬光大，比如，玩家们都在猜想罗罗娜老师将以什么形式在本作中登场的时候，她再次没有辜负大家的期望——竟然被奎德在海边钓鱼时当做大鱼钓了起来。她本人诉苦说是在大陆另一端的河流上游不小心落水，一直被沿河冲到了入海口来。

尽管托托莉很喜欢这个特别亲近的老师，可她也不得不承认罗罗娜是个十足的怪人。看着两人在一起的对话有时候还会怀疑到底谁才是老师。再加上托托莉时不时出口无心的暴言，让罗罗娜经常把持不住自己老师的立场。

罗罗娜除了炼金术，还有做面包这一门拿手本领，而且还是用炼金术来做。她对面包的热情被激活之后就一发不可收拾，各种古怪的面包相继诞生——陨石面包，真金面包，有生命的面包……最后甚至将炼金术最终追求的贤者之石也做成了面包，让为师的亚斯特莉德也目瞪口呆。而这后遗症便是本作中她每次想和托托莉一起调和，最终成品都会莫名其妙地变成面包，落得被托托莉白眼的下场。本职的炼金术方面她则有着“天才”的特质，更多时候靠着感觉行事，于是指导别人的时候使用的语言竟然是“在这种时候要咕噜噜的”，“现在应该哗啦啦的”之类媲美抽象艺术的描述句，于是她长年传教活动的结果便是只有托托莉一个人能领会她表达的意思。阿兰德共和国刚刚改制，非常需要炼金术的帮助，可全国上下一共只有三位炼金术士，实在捉襟见肘。我们客观地讲，造成这种局面有百分之八十都得算是罗罗娜的责任。(没有误

亚斯特莉德说过，能学成炼金术的人，不是天才就是傻瓜，而总是让人满脸黑线的罗罗娜实在没办法说是天才，连设计者岸田本人也坦言她是个脱线的人物。不过不要紧，反正天才本来就和傻瓜相差一纸之隔，更何况罗罗娜正是因为这种让人愉快的形象才会受到大家的喜爱嘛。





Sterkenburg Cranach
斯德鲁克

全名：ステルケンブルク クラナッハ
CV：小杉十郎太
年龄：33 岁

前作中做事严肃认真的王国骑士，由于与亚斯特莉德是旧识而与罗罗娜变得熟识起来，成了她可靠的同伴之一。本作中阿兰德改制为共和国，骑士制度也被废除，他心怀不满地四处寻找把国务扔下不管不知消失到哪去的前国王，旅途中经常为新手冒险者收拾烂摊子，连梅尔菈亚也曾受过他的照顾。从罗罗娜口中得知托托莉的身世之后，他也开始帮助托托莉寻找母亲。

可他这个外冷内热又有拔群实力的大好青年，在本作中绝对是最值得同情的家伙。首先前作之后的五年里的各种经历让他原本就紧绷的表情变得更可怕，一般小孩子见了他的脸就会落荒而逃，托托莉第一次见她时还直接被吓哭了，翠翠以为是来了强盗，就连罗罗娜偶尔也会被吓得大叫——当然这并非他有意而为，本人也在为这窘境烦恼。其次是前作中他在王国祭的比武大会上输给罗罗娜的情节（正常游戏很难取胜，需要调和出牛逼的道具），在前作中并没有过多描写他的感受，倒是本作中多亏他的徒弟吉诺的遭遇让他好好地把往事给悲情化了，什么"沉重的十字架"，"男人必须承受的痛苦"，他越是严肃越是叫人忍俊不禁。其他还有诸如好不容易找到某国王想把他带回来却反而被国王打趴下，帮托托莉钓"ぬし"钓起来才发现那是只巨大的 JEDI——啊不，是巨大的章鱼。总之，数不尽的杯具。

好在各种艰辛里还算有一些好事——他和罗罗娜的关系。前作中就颇有希望的两个人本作中因为催化剂托托莉的出现而有了安定的发展，只不过连托托莉最后也赖上了他，以至演变成了奇怪的师徒之争。有志青年，你可要自重啊！

Cuderia Von Feuerbach
库德莉娅

全名：クーデリア フォン フォイエルバッハ
CV：喜多村英梨
年龄：21 岁

罗罗娜的青梅竹马，被罗罗娜称呼为库酱，为人踏实又喜欢照顾别人，可很容易生气。虽然别人看来经常犯傻的罗罗娜一直都是她教训的对象，实际上两人关系非常好。前作 8 年之后的今天，曾经有些蛮横的小女孩成了冒险者协会的深受信赖的接待员，本作中她傲和娇的绝妙搭配和经历了成长的姿态极具神性。看着托托莉和弥弥两人的成长，她和罗罗娜也仿佛看到了曾经的自己，并不由得出手相助。顺便一说，意外地喜欢成熟稳重中年大叔型男性，某逃跑的国王一直是她憧憬的对象。

她本人最在意的问题就是那只有 139cm 的身高，前作中经常为这事发飙，而让人惊异的是本作中她的资料上赫然写着 139.8cm——莫非 GUST 的同志们故意在强调她每年只长了 0.1 公分么！？冈村表示，他曾经提议让库酱长高点，却遭到同事一致反对……



Astrid 亚斯特莉德

全名：アストリッド ゼクセス
CV：田中墩子

罗罗娜的老师，工作室的前任店主，从少年时代开始就以历史上少有的天才炼金术士的名号享誉全国，曾经在疾病流行的时期拯救了罗罗娜的父母，并以此为契机收罗罗娜为徒。做事随性而任性，可从前作开始的年代，她就几乎没有正经地工作过，将工作室的责任全部推给了罗罗娜。而她整天就神出鬼没，过着以捉弄罗罗娜和库德莉娅等人为乐的愉快生活，是一个典型的麻烦制造机，罗罗娜那傻傻的性格以及用炼金术做面包的古怪习惯都是她一手造成的。几乎所有人都把她看做是人格的底线，连罗罗娜被人说“变得像亚斯特莉德了”也会全力抗议——“好过分呀，怎么能说人家像老师呢！”

当然，她并不是坏人，只是性格太恶劣而已，应该说多亏了这个愉快的家伙，前作才会笑料不断。在本作中她带着罗罗娜的人造生命体助手——赫姆外出，不知去向，直至最后也没有登场。可 True End 却与她有着意外的联系：八年前吉塞拉带着无法治愈的重伤在海上漂流，幸运地被亚斯特莉德捡到，有了她的治疗才得以在多年之后康复。

Gio 吉奥

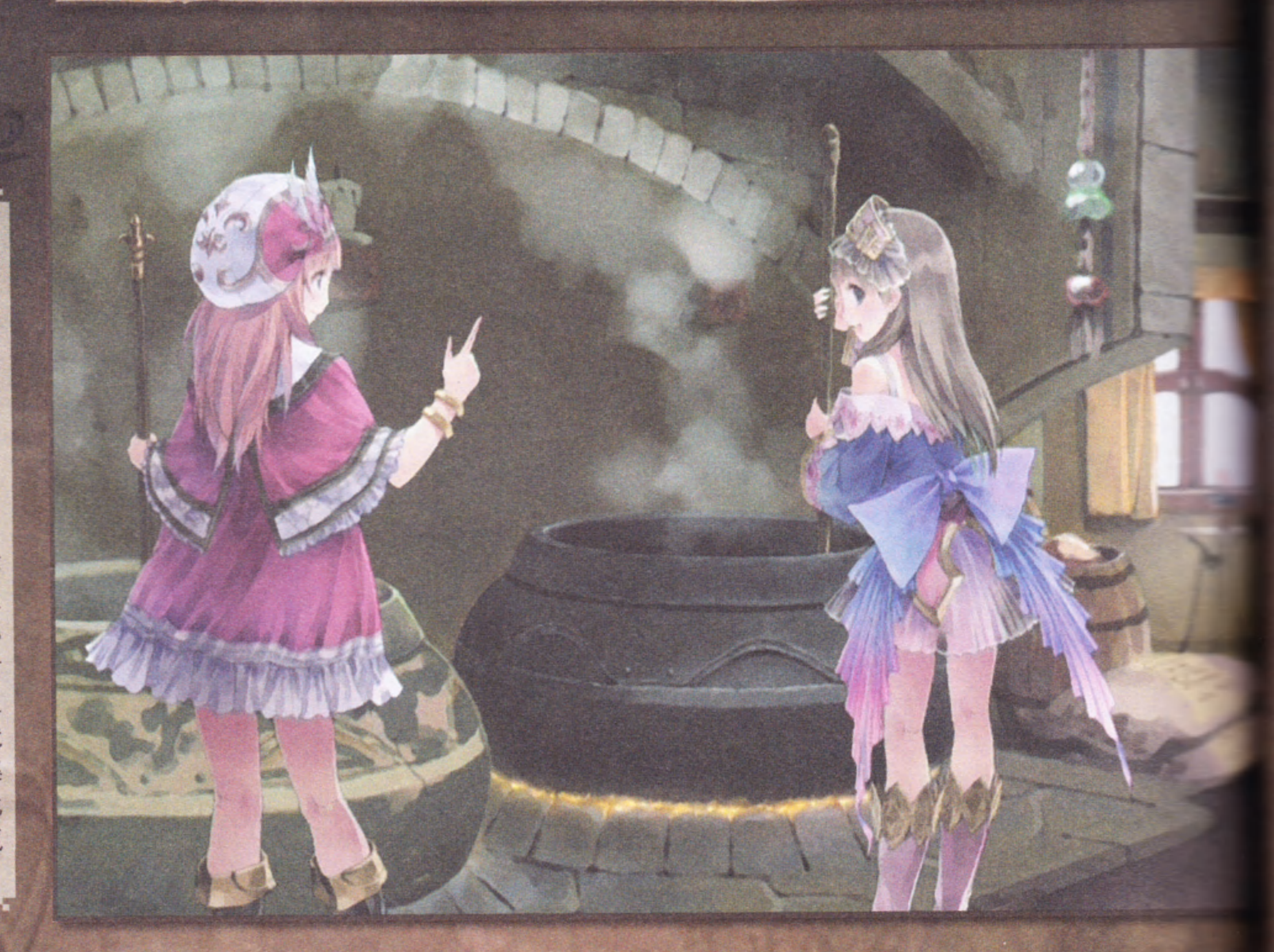
【未在本作登场的重要人物】

CV：大冢明夫

前阿兰德王国的国王，前作中经常隐藏身份外出游荡，还时不时去帮罗罗娜的忙，斯德鲁克经常四处寻找他。外表看上去很严肃，但实际上为人明朗，拥有斯德鲁克也不及的高超剑术，前作中**アインツエルカンプ**的使用者。不过他在武斗大会上乱入却依然被罗罗娜打倒（道具王道 –Ⅲ）。前作结束之后，阿兰德具备了足够的国力和组织力，在他的主张下国家改为共和制，自己却扔下公务不知跑到哪里悠哉去了。

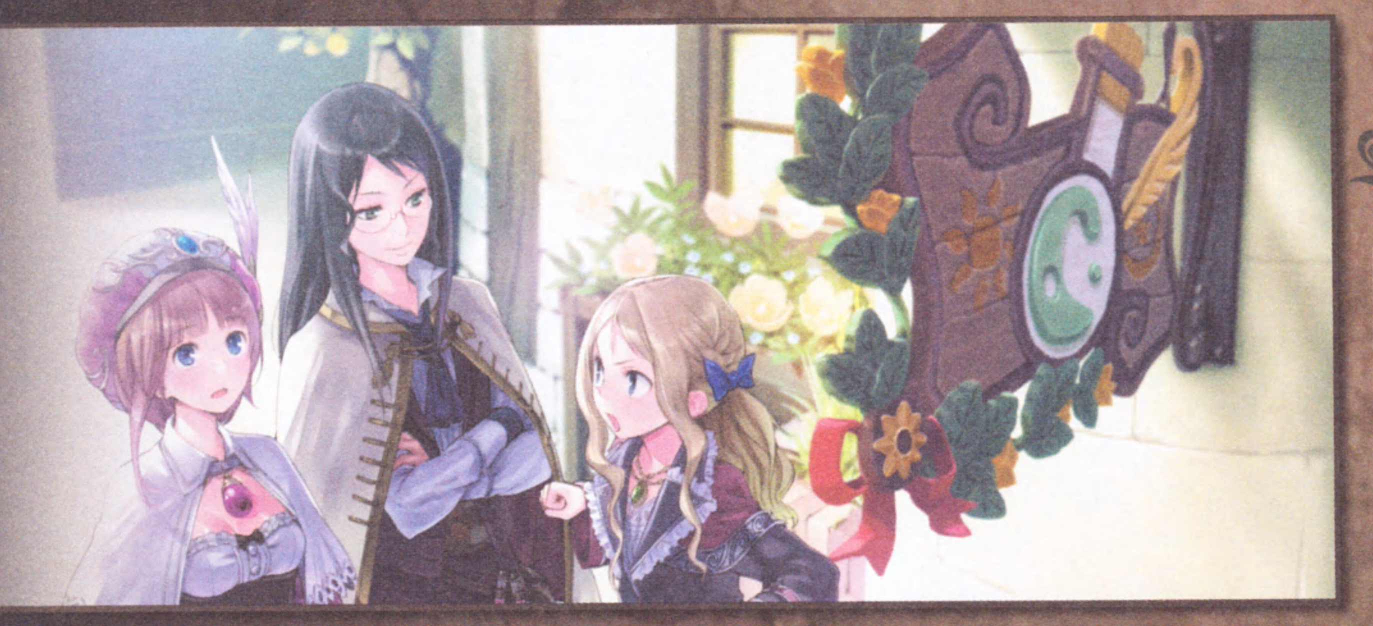
新作人物就先介绍到这里，还有一些颇有个性的同伴由于版面问题就等以后有机会再说了。接下来看看『托托莉』到底是一个款怎样的游戏吧。

·所谓『工作室』系列·



所谓『工作室』系列是小作坊公司 GUST 的镇社之宝，自 1997 年的第一作至今，已经发售了 12 个正统作品，并始终拥有固定的拥簇。GUST 官方称该系列为“道具合成·调和 RPG”，简单的说，是以用炼金术制作道具为主要手段和目的，融合了角色育成，经营模拟以及探索和冒险要素的 RPG，由于不少作品经营模拟成分较为突出，这些作品被玩家和媒体称为 SLG 的场合也存在。

多数作品的玩家会扮演一位炼金术士（多为女孩），除了用炼金术帮助他人，经营工作室，甚至偶尔还会拯救世界（？）。当然这里的炼金术不是双手一拍就能随意改变物质的那种，而是按照各种处方和制作法，用不同的材料进行调和制造新的物品——也就是传统意义上的炼金术。不过游戏过程也并非只要调和就 OK，炼金术士大多数情况下需要自己外出采集材料，与他人交流学习并取得新的制作法，此外游戏还会安排一些特殊的课题。由于游戏气氛大多轻松而温馨，还颇受女性玩家的喜爱。





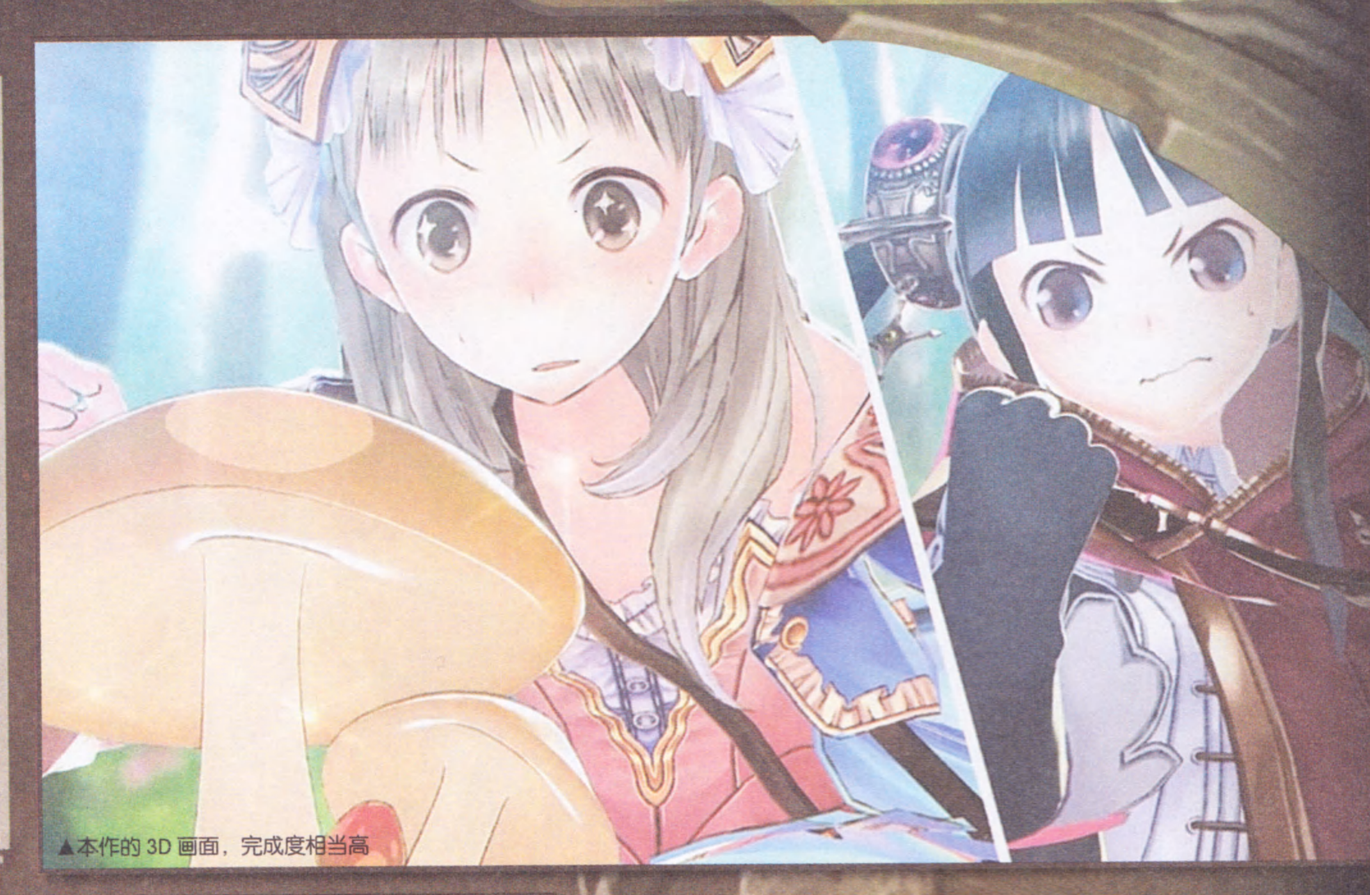
·从『罗罗娜』到『托托莉』·

系列在十几年来的发展过程里，经过了多次大幅进化和改革，系列内部也按照时期和内容又分为了多个小系列，以 PS3 这一次世代主机为平台的『罗罗娜』和『托托莉』是最新的『阿兰德』系列。在『罗罗娜』之前，『工作室』的销量陷入了一个低谷，连续几作销量都无法超过 5W。为了重新打开市场，唤回大量流失的 FANS，新作将制作方针定为“回归原点”的更进一步，“用新的系统诠释系列原有的乐趣”，由此达到“让人怀念又耳目一新”的目的。游戏的系统重视调和与冒险的平衡性，调和方面没有过于复杂的条件，却有丰富的变化：所有材料都按照品质差别各自带有不同的从属效果，调和之后成品需按照规则从中选择效果，想调和出效果强力的道具需要反复尝试。战斗方面继承自前作传统的回合制战斗，每回合内按敌我的速度决定行动顺序，另外强调该系列的特色，增加了类似『魔塔大陆』系列中的防卫系统，让同行冒险者保护炼金术士。

从后来市场的反响及玩家的评价来看，GUST 所决定的作品发展方向是正确的。而他们做出的另一个正确的选择，就是相中了当时还名不见经传的画师岸田**メル**（编者注：关于他的情报可以参看『二次元画刊』创刊号）。岸田具有透明感的色彩风格与玲珑而严谨的线条搭配出的画面能散发出独特的美感。说到他，这里还有个插曲：最初的工作计划中岸田只负责

人设和人物原画，背景由 GUST 员工绘制，最后再将两者加工结合起来。可岸田特殊的表现方法经过别人加工不论如何都会大变样，他不得不从头到尾都自己画。听见别人提起岸田就说是『罗罗娜』的原画"，他便很委屈地反驳"不只原画啦，全都是我画的！"（笑）。在他的加盟下，『罗罗娜』的销量被带动了不少，而他本人也因为首次参与中坚级别游戏的制作而广泛为人所知，人气有了爆发式地提升。于是他理所当然地继续担任了新作『托托莉』的画师工作。

『罗罗娜』虽然挽回了系列的颓势，可大量BUG 为游戏的评价蒙上了阴影，其粗糙的 3D 画面更是受到一般玩家的诟病，再加上『魔塔大陆3』的画面依然很悲剧，几乎也就没人对『工作室』新作的画面抱有期待了。可『托托莉』却意外地让人眼前一亮——游戏采用了精致的动画渲染效果，人物建模做到了对原画相当高度的再现，仿佛岸田的人物直接出现在游戏中一样。色调也一改前作偏暗的风格，画面整体变得清新明亮——可以说仅仅画面上就为该作赚回大量的票数。从『罗罗娜』之后 GUST 就一直在大力招聘技术员，到本作总算有了明显的成效。系统则是前作方针


▲本作的 3D 画面，完成度相当高



的延续，根据玩家的意见进行了调整，材料采集采用了之前发售的 DS 版相同的方式，弱化了迷宫的概念，总体上变得更容易上手了。

最为值得称道的是，玩家在体验调和，发展和育成的乐趣的同时，高自由度也为玩家提供了多种游戏方式。游戏内时间的限制延长到 6 年，可实际上要想达到理想的结局，并没有太多时间可以浪费。托托莉首先需要在限定的时间内提升在冒险者协会的评定等级，不然就会吊销执照直接 BAD END。没有及早触发主线剧情，准备材料造船，以至于最后没有达到尽头之村发现妈妈的墓碑，时间到了依然是 BADEND，而这是第一次游戏的玩家在不看攻略的情况下最有可能达到的结局。继承金钱和身上装备进行多周目，熟悉游戏之后，大多数结局都游刃有余。想要一心赚钱或专心冒险都不是问题，想和哥哥姐姐们培养感情也随各位喜欢。不过，让妈妈回家的 TrueEnd 就没那么简单了——该结局的条件一句话概括即是需满足除 BADEND 外所有结局的条件，通常的方式进行游戏这要求相当苛刻，比如条件之一的资金 50W 就是很头痛的一条。但是游戏妙就妙在只要熟悉系统和内容，经过仔细的安排，所有条件都是可以在一周目内达成的。

最后，说到 GUST 的看家本领的音乐部分，老油条中河健在『魔塔大陆 3』中让人失望的表现似乎也引起了本人的警惕，本次至少端正了工作态度；新人柳川和树经历了『魔塔大陆 3』的洗礼之后也有了很大的进步。且不说充分表现人物特点的各人物主题配乐，游戏中很多采集地的地图都很小，可每个地域的配乐分得很细，部分场景还有专属 BGM，对音乐的重视非同一般。当然，音乐本来就是『工作室』系列的一大特色，以至于该系列常常被称作"音乐游戏"，本作也可以看出制作人的确掐准了自己作品的生命线。至于音乐具体感觉如何，就留给各位去体会了。

尽管 BUG 问题没有完全解决，但凭借各方面的优良素质，『托托莉』换来了自系列第一作以来的高度关注，这不管对 GUST 还是 FANS 都是值得高兴的事。让我们借着这股热潮，来回顾一下『工作室』系列的历史和趣闻吧。

·『工作室』系列回顾·

【萨尔布鲁格系列】

マリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士~
エリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士 2~
リリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士 3~

系列的第一作『玛丽的工作室』诞生于PS 中后期，那是一个王道 RPG 的年代，当时默默无闻的 GUST 为这款游戏制订的宣传语为“不要再拯救世界了”，“比拯救世界更重要的东西”，使这标新立异的游戏成为话题。游戏采用了以调和为中心的系统，并结合了来自同社作品『黑瞳诺亚』中的雇佣系统，为玩家提供了一种以制作道具和与同伴交流为主题，体验平凡每一天的新鲜游戏方式，本作最终销量至今依然排在系列首位。由于作品重视表现“吊车尾学生的成长”，主人公虽然是个美女，而作品中也有不少美男登场，可游戏却几乎没有恋爱要素。经过玩家的建议，以后的作品多少都会准备恋爱相关的话题。



Marlone

玛丽

全名：マルローネ
CV：池泽春菜



在炼金学院上学的学生，但成绩是下等中的下等，留下了学校历史上最差的名号。可这并非是她能力不足，而多是因为她粗枝大叶、马马虎虎的性格造成的。在老师的要求下经营起一家炼金工作室，最终超越了自己的老师和校长，离开了学院。

第二作『艾丽的工作室』发售于一年之后，相比前作强化了调和系统，为每个道具设置了单独的能力属性，扩大了可探索的范围等等。各种要素都得到追加。内容变丰富的同时，想要达成高位的结局就需要对日程进行严密的计划，游戏难度和挑战性随之提升了不少。

Elfir Traum

艾丽

全名：エルフィール·トラウム
CV：长泽美树



她在传染病肆虐时被玛丽所救，之后便因憧憬玛丽而进入炼金术学院学习。性格开朗，做事认真，很会照顾人又努力，可却有些天然呆，常弄坏东西。游戏中她最终的目的就是要找到救命恩人玛丽。

第三作『莉莉的工作室』一跃升级到了PS2 平台，虽然画面看上去简陋，但以调和为中心的系统却相当完善，被不少 FANS 看作是『艾丽』的最终进化形态。相对于前两作“从学院毕业”这一目的，本作的目标是“建设学院”。时间一跃回到 30 多年前，一个炼金术还没在萨尔布鲁格得到认同的年代，前两作中的两位老师作为学生登场。另外由于本作中对主人公的恋爱描写较多，深得女性玩家的喜爱，也就是这一时期的 GUST 被人认为是女性向游戏公司的原因。

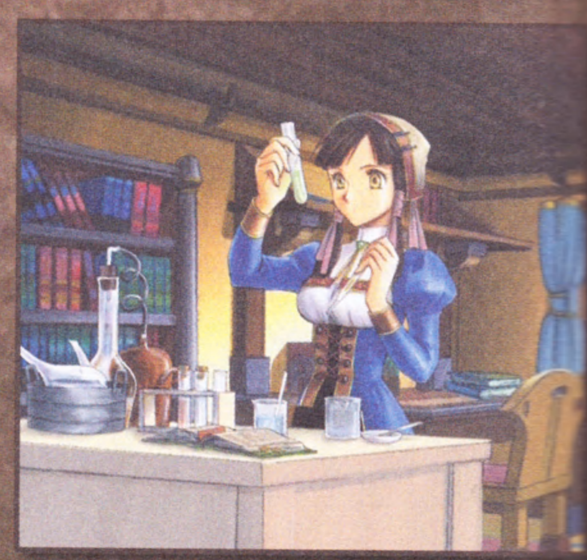
Lilie

莉莉

CV：那须めぐみ



被炼金术吸引的他国少女，与老师德鲁尼埃（**ドルニエ**，前两作中的校长）受国王之命来到萨尔布鲁格地区传播炼金术。她为人踏实，同时担任了两个学生的妈妈代理，可性格比印象中开朗积极，故事中屡次受挫也不知气馁。



萨尔布鲁格的前两作被认为是系列的基础和起步，至今仍保持了一定的人气，作品被反复移植到了多个平台，并出过几款两人的后续作品。而『莉莉』因为游戏中人物大受欢迎还推出一款外传性质的作品『海尔美娜与克鲁兰另一个故事』，这是全系列中唯一一款非 RPG 的作品，是以与角色对话为主的 AVG。另外，除最初的『玛丽』人设是樱濑琥姬，该系列都是请来山形伊佐卫门助阵。

【格拉姆纳特系列】

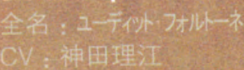
ユーディーのアトリエ ~グラムナートの錬金術士~
ヴィオラートのアトリエ ~グラムナートの錬金術士 2~

系列第四作『尤蒂的工作室』所带来的是系统的全面深化和游戏内容的大幅更新，调和相关的规则更加复杂化，材料本身还增加了品质的设定，调和时需要讲究的内容变得更多。而材料堆积起来还会劣化和腐烂，需要玩家合理安排采集与调和的日程才能有效利用资源。另一方面，本作首次可以操作角色在采集地或迷宫里行走，探索和战斗的成分大大加强。不过要说最大的特点，即是本作没有明确的时间限制，只要不达成结局条件，游戏可以无止尽地进行下去。今年4月，该作相隔8年之久还被移植到了PSP上。



Judith Volltone

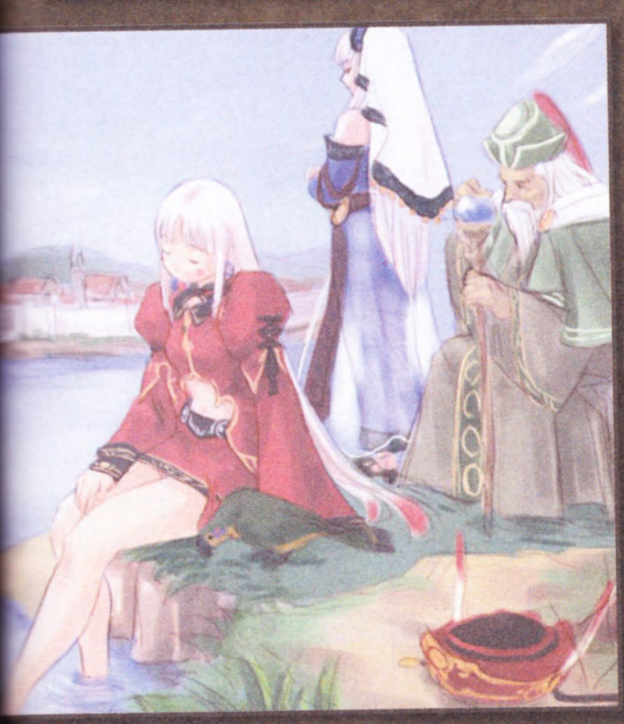
尤蒂



全名：ユーディット・フォルトーネ
CV：神田理江

16岁，继承家业经营着魔法药店的炼金术士少女，性格开朗活泼而有些冒失。一次在调和道具时发生意外而来到了200年后的未来，她一面靠着炼金术维持生活，一面寻找着回自己时代的方法。游戏中她只与女性角色有感情戏，所以本作也被部分玩家划分为百合系。





一年之后的『维奥拉特的工作室』对前作的各方面进行了改善，在调和与冒险方面没有明显的变更。游戏为玩家增添了“经营商店让村子充满生机”这一课题，炼金术士制造出的道具或采集的材料可以直接出售，玩家需要想办法提高商品的销路，同时也可以直接从客人身上接受依赖，不用再跑酒场。游戏还恢复了时间限制，在一定期间内满足条件可以达成9个不同结局。丰富的内容和良好的系统平衡性使本作在“系列最有趣的一作”的投票中占据着首位。故事的时间设定在『尤蒂』25年后，不过故事上不存在直接联系。顺便一说，为迎合PS2登陆中国大陆的计划，SONY曾发行过本作的官方中文版，不过该版本只能在大陆版主机上使用，而其后国内同仁又制作了一个自主汉化版，国内流传的D版中文版就是后者。

这两作在设定上舞台转移至了离前作较远的格拉姆纳特地区，与之前的作品位于同一时间轴上，因此两作中各自都有前作的角色登场。从『尤蒂』开始，『工作室』系列开始采用双羽纯担任人设和插画。

Viorate Platane

维奥



全名：ヴィオラート・プラターネ
CV：下屋则子

拒绝与父母一起搬到大城市去而独自留在小村子里的少女。非常喜欢胡萝卜，她不搬走的原因就是城市里胡萝卜太少了（这得有多喜欢啊！）。利用旅行中的炼金术士艾泽尔（『艾丽』中的人物）教给她的炼金术来经营自己的商店。性格同样是开朗活泼，由于丝毫不怕生，几乎与任何人都能很快熟识起来。

【伊莉斯系列】

イリスのアトリエ エターナルマナ
イリスのアトリエ エターナルマナ 2
イリスのアトリエ グランファンタズム

作品推出到了第五作，每次新作都使系统变得复杂化，这在增加了可玩性和中毒性的同时，也限制了新玩家的加入。为了解决这一问题，GUST 推出了继承调和要素并大大加强 RPG 传统要素的『伊莉斯』三部曲。故事走回了普通 RPG 的老路：主角都是男性，他们需要四处冒险最终达到打倒魔王和拯救世界的目的，游戏中的气氛也不再如以往那般和谐，因此出现了不少抵触该系列的老玩家。不过对于偏好传统 RPG 的玩家，该系列又可能会成为最对胃口的作品。另外，需要注意的是，三部曲插画虽然继续由双羽纯担当，可游戏中的人设却是 GUST 员工自己完成的。而三作主题曲都是由霜月**はるか**演唱，因此该系列在固定 FANS 群体中间有较高的知名度。

系列第一作『永恒的玛娜』从形式上来讲是一款很普通的 RPG，调和要素的存在感薄弱，而最致命的问题是它的战斗平衡性太糟糕，整个战斗过程枯燥乏味，难度把握不当——这让该作成为一款失败的 RPG。尽管靠着系列良好的口碑和吸引新玩家的宣传语，游戏取得了还算不错的销量，但粗糙的品质为『工作室』系列的没落埋下了隐患，它直接造成续作『永恒的玛娜 2』销量暴跌。然而令人惋惜的是，这续作偏偏是一款制作非常用心而评价也很上等的游戏。战斗系统得到脱胎换骨的变化，游戏的节奏控制得当，调和的重要性也得到强调，要说缺点即是音乐品质较前作有明显的下滑。最后一作『伟大幻想』又针对前两作进行了大变更，采用任务制推进剧情发展，人物可活动的范围集中在一座城市，调和系统回归到早期作品最单纯的调和——有意识地贴近传统『工作室』系列的游戏风格。单从系统上说游戏还算成熟，可这一作却没有准备足够的内容让玩家去体会其中的乐趣，特别是剧本内容和人物刻却异常地薄弱，成为玩家们的众矢之的。最终『伟大幻想』创下了系列最低销量的记录。

『伊莉斯的工作室』只不过是该系列的副标题，三作共通的部分仅有都出现了名为“伊莉斯”而且着装相似的女性。『永恒的玛娜』两作设定在同一世界里，但第二作发生在第一作的 500 年之前，实际关联很淡薄，至于『伟大幻想』中的伊莉斯，官方则明言与之前不是同一个人。第一作中伊莉斯的身份是上古时期相当有实力的炼金术士，她创造了现在的炼金术体系，游戏中只在末期以立体投影的形式出现在玩家面前。第二作里的伊莉斯换成一个 LOLI 的姿态，时不时出现在女主角面前，最后与男女主角一起生活。她是掌管所有玛娜的“无之玛娜”的转生。『伟大幻想』中终于升格为女主角，是个平凡又有些天然的可爱女孩(虽然服装很那啥 = =)。她是世界上罕见的炼金术士家族的后裔，随着故事的展开，了解到自己身上背负着必须牺牲自己去拯救世界的残酷命运。



标志人物：伊莉斯（イリス）

Ulrika Myberg

乌尔莉卡

全名：ウルリカ・ミューベリ
CV：川澄绫子

小时候一个在路上晕倒的老人将“玛娜之卵”托付给她，她为了让卵孵化而进入了学院。性格开朗而直爽，与反感炼金术的男主角罗泽（ロゼ）不同，对炼金术抱有憧憬，不过她不太会用脑子，炼金术科的成绩也不太好，还由于性子急，常常独断专行地决定事物的善恶，造成不必要的麻烦。

再次经历改革的『玛娜学院』两作，在玩家中的评价非常不错，希望继续出续作的呼声也很高。然而好评却没有与市场反应直接挂钩，系列销量持续低迷。这个时期的『工作室』系列乃至 GUST 颇有一种看到死兆星，已经回天乏术的感觉，这种情况一直持续到了『罗罗娜』的登场。

Philomel Hartung

菲萝

全名：フィロメール・アルトゥング
CV：野川さくら

最初与维因结为朋友的女孩子，虽说是个很好相处的开朗的人，但兴趣和喜好却有些古怪。年幼时曾身患重症，被某位炼金术士所救（后来知道是维因的父亲），从此变得异常迷信炼金术。而且她的病并没有完全根治，随时都有死去的可能，因此她的价值观也与众不同。

【玛娜学园系列】

マナケミア ~学園の錬金術士たち~
マナケミア 2 ~おちた学園と錬金術士たち~

『伊莉斯』系列的溃败让『工作室』系列进入了迷失期，GUST 靠着同期『魔塔大陆』系列的大卖得来的资金继续开发续作。然而在该系列十周年的 2007 年，按照惯例在前作一年之后露面的继承了系列系谱的『玛娜学院』（**マナケミア**）却感觉完全变了一个样，从标题到游戏风格都仿佛是完全新作。画师也换为芳住和之，给人留下耳目一新的印象。

游戏内容融合了在魔法学校的校园生活和幻想 RPG 要素，玩家需要扮演初到学院的主人公维因（**ヴェイン**）完成各种道具合成，与魔物的战斗训练等课程和零工，培养与同伴之间的感情，并逐渐展开主线剧情。画面采用了『魔塔大陆 2』的 3D 背景配合 2D 人物的组合，战斗和调和系统皆是继承自『伟大幻想』，调和增加了一种与同伴合作的特殊方式，而战斗则因为同伴数量的增加而改进为前排后排可随时替换的形式。

『玛娜学园 2』发生在前作十几年后，玛娜的逐渐消失造成学院的炼金术士学科面临被和谐的危机。玩家将从男女主角两方中选择一个势力展开游戏。双方拥有各自的同伴和故事，并且在相互对立和协助中渐渐知晓了故事的真相。系统对前作进行了细节调整，并没有明显变化。



リーナのアトリエ Atelier Lina
シュトラールの錬金術士

【伊莉斯系列】

リーズのアトリエ ~オルドールの錬金術士~
アニーのアトリエ ~セラ島の錬金術士~
リーナのアトリエ ~シュトラールの錬金術士~

从 2007 年开始，GUST 在对家用机上的正统系列进行大张旗鼓改革的同时，还在 DS 上发售由外包公司开发的新作，人设都由因『机巧魔神』出名的和狸ナオ担任，游戏气氛也随之一变，充满了童话般的气氛，这也是 DS 三部曲共通点。

以“回归原点”为目标的第一作，『利兹的工作室』与同期的『伟大幻想』及『玛娜学院』一再强化战斗和冒险不同，而是将乐趣回归到生活与调和上。玩家扮演的女主人公利兹需要用炼金术赚钱还清 4 亿元欠款，这一天文数字是一周目内绝对不可能完成的，需要玩家反复游戏。发售前公布的情报里又增添了一些利用触摸屏的有趣玩法，可在临近发售时官方突然宣布因发现重大 BUG 而延期。当后来游戏拿到手里玩家才发现当初的新要素都不翼而飞了，想必是因为“重大 BUG”而直接砍掉了，不仅如此，成品的『利兹』不但操作性相当糟糕，而且 BUG 依旧多到让人无法忍受的地步，就算小心翼翼地玩也会平均 2 小时死机一次。最终 GUST 也不得不公开道歉并回收初回产品，免费交换修正版。

相比之下制作中规中矩的第二作『阿尼的工作室』除了因“初回限定手办违反了食品安全法”这一莫名其妙的理由延期了一次外，处境要比『利兹』好得多。它全面改善了前作在操作上的缺陷并改进了一些不人性化的设计，让游戏玩起来轻松方便了许多。主人公阿尼不仅要靠炼金术维持生活，更主要的目标还是要在自己的小岛建设度假村，两方面内容互补起来构成了充实的日常体验，游戏在玩家中间也得到不错的评价。

『阿尼』发售不到一年时间，系列第三作『莉娜的工作室』就快马加鞭地登场了。游戏将商业交易作为重点，玩法起了较大变化，可交易与调和之间的平衡处理欠佳，让不少玩家都感觉到迷茫。不过熟悉游戏，知道玩法后，本作的中毒性就会体现出来——靠倒买倒卖，适时囤积物资适时抛售等手段一口气赚个几百万是以前作品中无法体验的乐趣。

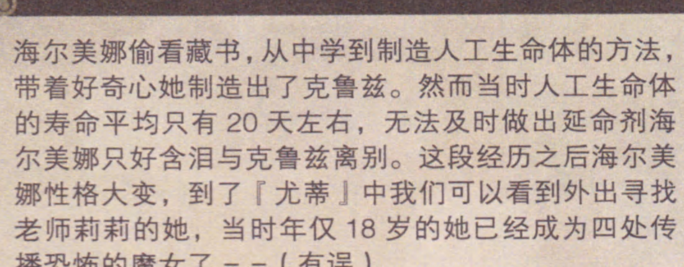


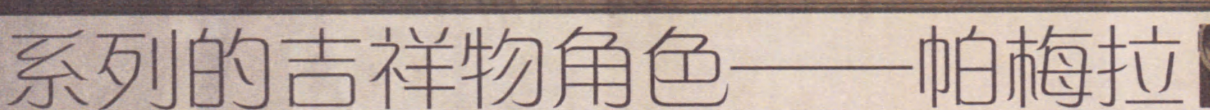


【系列中愉快的伙伴们】

海尔美娜的轨迹

海尔美娜初次在『艾丽』里登场是一个性格阴险言行可疑又古怪的老师形象，尽管游戏的某些事件可以看出她也本性善良，但各种诡异的言行给人留下的印象实在太深刻了。到了『莉莉』中，时间倒退30来年，没人料到海尔美娜竟然以一个可爱老实的小女孩的身份出场。那么一个好loli是怎么变成一个阴险大妈的呢？答案就在外传『海尔美娜与克鲁兹』里。童年的海尔美娜偷看藏书，从中学到制造人工生命体的方法，带着好奇心她制造出了克鲁兹。然而当时人工生命体的寿命平均只有20天左右，无法及时做出延命剂海尔美娜只好含泪与克鲁兹离别。这段经历之后海尔美娜性格大变，到了『尤蒂』中我们可以看到外出寻找老师莉莉的她，当时年仅18岁的她已经成为四处传播恐怖的魔女了 = =（有误）。





系列的吉祥物角色——帕梅拉

从『尤蒂』开始在系列中登场的幽灵，性格开朗活泼，典型的乐天派，完全没有幽灵架势。其后相继在系列多个作品中登场，每次都会带来愉快的气氛。曾经也有作品提到过她的死因，找到她的身体或是墓碑，但几乎也没有多少悲伤和沉重，她面对这些问题心情转换也非常快。

部分作品可以让她加入队伍，发挥她物理攻击无效的特技。不过在『尤蒂』里她如果陷入战斗不能的状态就会留下一颗高品质的灵魂碎片而彻底消失



-_lll。由于人气一直很高，在『玛娜学院』里还准备了她的个人END，可谓让玩家泪流满面。另外，『永恒的玛娜2』里虽然没有帕梅拉，却有一个特点与帕梅拉完全相符的角色トレーネ出现。PS3的最新两作她也有登场，她从罗罗娜捡来的小熊玩偶中出现，与罗罗娜等人成为朋友。『托托莉』中她借用罗罗娜为她制作的人形人偶当做身体，以实体的姿态出现在玩家面前。故事最后，特殊的身份还使她担任了某个要职。

永远不变的武器店大叔



系列中经常露脸的配角，最初的『玛丽』和『艾丽』中他还没有名字，在之后就有了"哈盖尔"（ハゲル）这一名称。他的人物特征正如其名——秃顶，本人始终在为这个问题烦恼，在游戏中也总会出现他请求解决头发问题的依赖，可是系列至今为止，生发剂，假发等等方法全都试过了，没有哪一次能实现他"梦想"。阿兰德系列中登场的哈盖尔有意识地再现了『玛丽』中的那位，连声优都请回了当年的立木文彦，老玩家们都笑而不语。另外『莉莉』中描写了他当冒险者的年轻时代，而且还是莉莉的恋爱对象之一，只不过当年他可是长着一头旁人都羡慕的飘飘长发的——岂可修，岁月不饶人啊！

与主角抢风头的标志怪物







大多 RPG 里都有类似史莱姆这样的低级怪物存在，『工作室』系列就由ぷにぷに占据了这个位置。由于种类花色繁多，绝对是上镜率最高的怪物，而且可不能随便小看它，惯例的舍身攻击“ぷにぷにアタック”是很多炼金术士心中永远的痛。有时候它们也会作为 NPC 出场，要么惹点乱子，要么闹点笑话，不过在『玛娜学院 2』里他们可立了一大功——竟然养大了一只萝莉，还供她上学读书！只不过养萝莉的ぷに三兄弟都会说人话，却不知道这萝莉为啥只会ぷに语。

活跃的绿衣妖精



绿衣妖精是系列最早的吉祥物，外形像人类的小男孩，总是穿着相同的衣服带着相同的帽子。在萨尔布鲁格系列里，炼金术士们可以雇佣他们给自己帮忙，从『艾丽』开始还可以育成妖精提高他们的能力和做事效率。类似的系统近年在 DS 系列中复活，而在阿兰德系列里则有外观完全不同的人造生命体助手担任了类似的角色。系列部分作品中他们也能成为同伴一起冒险，然而最闪的还是『玛娜学院 2』——里边有一个穿着妖精服装的七尺巨汉同伴，好在他不是妖精，而是“身心都以妖精为目标”，拜妖精为师的怪人。

·结语及闲话·

从系列第一作至今，『工作室』已经走过了 13 个年头，在系统和内容大幅改变的同时，作品的受众群体也在不断变化。早期作品纯洁得一塌糊涂，也经常被人当成治愈系作品。不知不觉中作品开始染上宅味，各种讨好阿宅的设计相继出现，而阿宅们也理所当然回应着厂商的行为。有朋友统计 C78 上『工作室』系列主题的本子将达到 15 本左右，就在两年前，这个数字还一直无法超过 5。本次的『托托莉』里，不少玩家看到 JEDI——啊不，是大章鱼 CG 时都傻了眼。这张 CG 本身并不算什么，对于身经百战的玩家，也不缺那一个触手，只不过这种赤果果的杀必死是系列从来没有过的。这真的是『工作室』吗？真的是那个曾经被认为是“女性向游戏公司”的 GUST？当然，这种自问其实没有意义，市场定位说明一切，如今宅占据了日本游戏玩家大半比重的现在，GUST 只能迎合潮流。而且，看看隔壁的『魔塔大陆』系列，玩家们也足够欣慰了。

不管制作方针和系统怎么更改，『工作室』系列是角色重视型游戏这一点一直没变。或许大家从『托托莉』中得到的感受与『玛丽』与『尤蒂』的感觉不再相同，但是托托莉与她的伙伴们依然能给我们带来愉快，这就够了。▲





MANGA

东方邀夜祭

■出品：君之绘羽
■规格：B5（26CM*18CM）
■属性：东方主题的绘本和漫画
■语种：繁体中文
■页数：24P 绘本 +16P 漫画（全彩）
■价格：60RMB
■首发：2010 年 8 月 7，8 日成都 CD06,（摊位号：A19）广州 YACA（摊位号：D01）
■预计参展：上海 comicup07 I 广州 ADSL06 I 上海东方 ONLY TH03 I 北京 BJCD04 I 香港 RainbowGala06 I 香港 CWHK30…等
■ 通 贩：http://item.taobao.com/auction/item_detail.htm?item_num_id=5989067098

http://blog.sina.com.cn/s/blog_676a98cf0100js3q.htm

STAFF

■主催：KEN
■封面 + 封底排版、设计：血樱
■内页排版：KEN
■封面 + 封底：CAT.Q
■内页：HIME XING Shangri-La 作画崩坏 P 铁乌鸦 咸菜 晓夜十月 猫撕拉 工口牛 图书 究金镜渤
■补天窗达人：图书
■发行：君之绘羽

夏夜祭里的一段小插曲。妹红和辉夜相约在夏日的某日晚上一起去博丽神社参加夏夜祭，到了夏夜祭的时候 NEET 才发现自己原来已经宅得太久了 ..... 正当此时妹红已经在门外呼唤 NEET，正当 NEET 无奈之时永琳忽然出现：“公主是否真正烦恼中？我这里的新药真是此刻的您所需要的 ......”

百位画师联手献礼
东方全人物彩插本
众神眷恋的幻想乡
东方幻梦重生之里

ART BOOKS 衆神眷戀的幻想鄉 ~Rebirth of Dream~

■出品：aparo 同人画师联盟
■类型：东方全人物插画本作品
■构成：正本 130P 本左右，纪念后记本。（全彩 200K 哑粉纸印刷）
■赠品：主题防水布袋　主题书套
■特典：幻想乡痛银行卡（限量，具体会有多少暂时没定）。

www.aparo.net
http://www.aparo.net/2010/03/27/gn-002/

STAFF

■主催：saber の剑鞘 ■策划：霊夢の御幣
■绘图作者：（排名不分先后）
表封面：ARK　特典痛银行卡：NIX\ 小手
书套：Edward kelu
里封面：宫城雪 \ 安琪薇儿 \ 菲尼克斯 \moriko\ 沉睡的兄贵 \ Somezero\ 鸦 \MisamI\ 阿涩 \ 狭間 \ 雨の歌 \ 谷子 \DAVE
正本插图：天梦美穗 \ 月隐之夜 \ 龍狩華月 \pineapple\ 误导帝 \ 琥珀 \ 小南・D\ 翌岚 \ 君君々 \ 桶狼 \ 百目四一 \sola\ 叉腰肌 \tori
宅仔 \D- 天阳月鸟 \ 音宅 \ 加一 \ 康斯但丁 \ 我系 LJJ 囧 \L\ 方 dragon\ 莉莉 \Hikari.F\ 瑶菲 – 艾 \ 战斗 GREYMON\ 欢颜 FONG
\ 地铁男 DDN\ 太厚子 \ 維提娜 \icqoo\ 熊猫印象 \ 李昀 \ 绯红色螺旋 \Antediluvian\xxzshlg\X- 仔 \lmdxsgz\saber_01\ Geister
\EL-ZHENG\ 呗儿河蟹 \rifsom\ 司狼神威 \DLS_MWZZ\ 凉汤圆 \ 鈉锂子 \ 泠天 \ 血樱 \ 和真 \ 洛 \ 无敌的螃蟹 \ 紫夏 \ 飯 \ 振霖
\ 白银天狼星 \ 暁へ燈 \Qinny. 青 \ 六仔 \manabi\ 究金 \ 女王樱 \ 海猫氢弹库 \crowe\ 無盡の貓貓 \ 红色拾叁 \ 秋 star\
根号爱 ++ ATK\jueSnow\Robce Lee\yurina\JQ3C273\Zeta. Slasher\Siawase\ 凶 \3rd 奶牛 \ 重安公子 \ 黑猫的亡灵 \
龙崎 逸 \ 罐头小蛇 \Lin.\ 恨み \ 叉鶏飯 \ 猫妖 Reni\ NorthAbyssor\MR. Meizhitu\ 草莓の安娜 \air_0\ 尼斐提斯守护 \ 熊猫印象
小控 \ 青石桥菜霸 \ 憩屋 \ 静默の風鈴 \PASS\hsora\Srats\ 超電車砲 \lucifa[团子]\awl\ 亚音 \Dinyc\sbwsg\ 麦芽 \
冰霜月华 \ 姬子 \G TONG\ATK\Shrie
后记本应援图：sola\ana\litlicha\ 康斯但丁 \ 華焔

作品简介

1. 首先感谢在诸位画师的共同努力下，历经半年终于完成了这本东方全人物绘本。

2. 感谢在本子企划之初就开始关注和支持的朋友。

3. 感谢策划人，感谢你的后援支持。

4. 最后感谢我自己，哈哈，自己给自己一点鼓励，大家别介意。

这是一本包含东方所有人物的插画本，包括所有黑历史人物。当然有些特殊的没有收录，如玄爷，毛玉，留琴，

云山……之类的没有收录，嫦娥，天照神……之类的也没有收录，因为没打算做成求闻史记，

具体请以官方公式站为准。

首发：上海 th03，各地的展会应该会陆续参展的。万一首发没有抢到的亲们，也不用担心，网购也会在首发后不久开放，

具体请以公式站为准。本子是非正规的 A4 大小，内页全部 200K 的哑粉纸，封面 250K 哑粉纸。采用德国海德堡印刷机印刷，会将偏色等等之类的因素降到最低。

布袋采用五粮液酒专用的防水材质的布袋。

东方斗符制作委员会出品

大型对战式东方同人卡牌游戏

東方幻斗符

TOUHOU DUEL SPELL

——东方幻斗符是以东方幻想乡为舞台，使用幻想乡中的少女角色，以独创的斗符系统进行二人或多人决斗的原创对战型卡片游戏。

决斗

DUEL

玩家在游戏中使用角色卡、咒符卡、斗符卡三种卡片进行对决，以斗符上简单直观的包剪锤属性决定胜负，并可通过斗符技能调整双方距离，配合极具个人特色的斗符配置展现自己的独特战斗风格与策略。

符卡种类



★角色卡（Character Card）
10张



★咒符卡（Spell Card）
31张（含一张Lv.4特殊卡）



★斗符卡（Duel Card）
90张

规则说明书

Comic by MIHARU

Part. 1



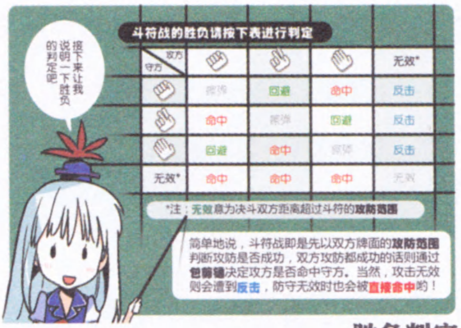
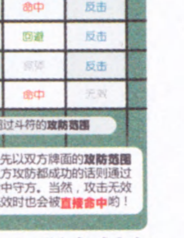

认识斗符


角色卡组成

咒符卡组成

斗符卡组成


距离



胜负判定

命中与回避

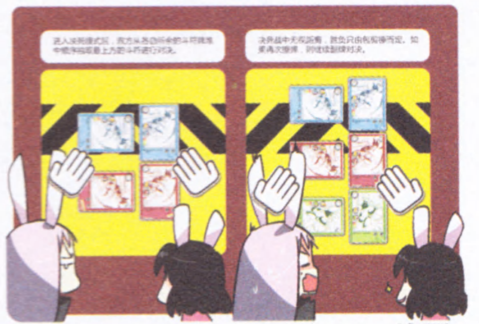
反击与攻守无效

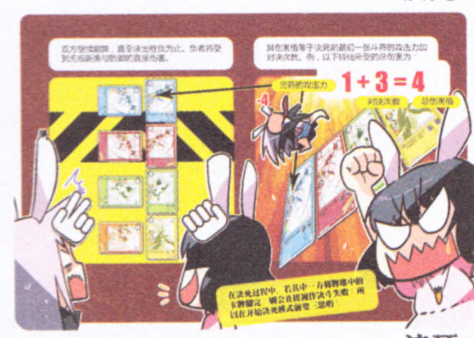
擦弹与决死

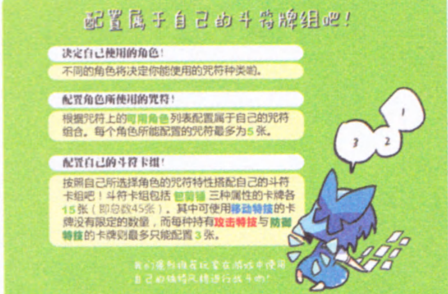
若说明书文字太小影响阅读
请移步至东方幻斗符官方网站
http://www.touhouds.com观看

開始！

START!


决死1


决死2


配置斗符

to be continued...



ART BOOKS

机动少女

出品：机动战士联盟同人社
规格：A4
属性：CG 插图，四格本
语种：繁体中文，日文，英文
页数：60P 全彩，A2 海报和主题纸袋。
价格：50RMB
首发：2010 年 8 月 7 ~ 8 日 广州 YACA2010 夏
展位：A03 成都 COMICDAY6 展位未定
预计参展：
8 月 13 日 东京 C78（展位：**東地区“ウ”ブロック－57a**）
8 月中（日期未定）上海 ComiCon7
8 月 21 日 ~ 22 日 香港 CW30
10 月 8-10 日 纽约 NYAF/NYCC
10 月 24 日 北京 ComicDive4

官网：http://doujin.cnmsl.net/

STAFF

■主催：紫夏 最后的使徒
■后期 / 排版：紫夏
■ 绘 制：A.1、akira、AWL、BWmk2、intuos9、kamio SilverTree、WII、XXXG-01H2、xxzshlg、X- 仔 Zeta、Slasher、百式战车、季风、龙藏寺ウサギ、万能侠 JS、影忍、振霖、紫夏、最后的使徒
■纸袋绘制：振霖
■海报绘制：MILK 牛奶仔
■ LOGO 设计：philo.L 紫夏
■英语翻译：最后的使徒
■日语翻译：A.1
■印务：Lynn Taurus
■展会贩售：DIO FW190D TRUNKS YY 三三
■发售：机动战士联盟同人社

有关书店里出现的盗版机娘同人志《机动少女》的声明

由于这次本子在印刷时遇到了专门供货盗版书的流氓印刷厂，结果导致市面上出现了这套同人本的盗版。这个厂子私自加印的这些盗版，其中部分盗版本由于被印刷厂加了三页空白，因此本子内所有的跨页图都被切成两半分布在不同的页面上，严重影响观看。

此特别声明，只有在各地同人展机动战士联盟摊位或者 MSL 指定的网购店（http://shop62143746.taobao.com/）上售卖的《机动少女》才是真正完好的并且经我们授权的正版本！！！任何购买盗版本而发现质量问题的，我们一律不负责调换，请大家自重！



动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MANIA
二次元狂热
2010年
09 Sep. 月号
总第二十三期
零售价25
推广价20元
封底故事
众神眷恋的幻想乡
~Rebirth of Dream~
ISBN 7-89476-495-9
9 787894 764959

北京市海淀区知春路113号银网中心A座1202室 《二次元狂热》编辑部

1 0 0 0 8 6



9月号
2010 Vol.23

二次元狂热

读者调查函

姓名		女·男	职业·学年	
QQ/mail		岁	控 萝莉·御姐	宅度 ☆☆☆☆☆
住所				
邮编				

『二次元狂热』因你而改变——

1 购入本刊的场所

□书店 □报亭 □动漫店 □网购 □其他（ ）

2 购买本刊的理由

□对宅有爱 □封面 □杂志内容 □版式 □赠品（包含光盘）
□二次元狂热 □鄙视小白 □他人推荐 □其他（ ）

3 获知本刊的途径

□网站广告 □动漫杂志广告 □他人推荐 □自己发现 □其他（ ）

4 对本期杂志的评价

□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没看法 □其他

5 本期杂志栏目调查（喜欢涂黑，不喜欢画×，没意见留空）

□河蟹子相谈室 □二次元资讯 □音乐空间 □人形新评 □东方专区 □天朝绘师 □游戏新作 □同人文化 □萌绘师 □动漫研究 □同人新作 □游戏研究 □二次元创造 □萌文化 □萌你妹

6 本期最喜欢的文章（ ）

本期最不喜欢的文章（ ）

希望杂志加上的内容（ ）

7 最希望二次元的结构

□游戏（ %）□漫画（ %）□动画（ %）□专栏（ %）
□图片（ %） □COS（ %）□同人创作（ %）

8 对于3D（COS）内容的希望

（ ）

9 对于游戏剧情小说的希望

□加入杂志内容 □抵制加入 □无所谓

10 对于国内同人作者画手的希望

□保持现状 □全部去掉 □再增加一点

11 一本高端杂志最重要的方面是

□杂志本体 □赠品 □DVDROM □品牌效应 □其他

12 常购买的动漫类杂志 （ ）

二次元狂热 9月号（Vol.23）回函专用纸

（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）